26 juillet 1989



JOYSTICK

HORS SERIE N°1

FUN...

4 CONCOURS
les jeux d'été

LORDS OF THE RISING SUN

COMMENT POKER!

PLUS DE 100 TRUCS
ASTUCES - POKES - VIES INFINIES

ENQUETE
VISITE AU SOUK
OU DANS LES MAGASINS MICRO

28 TESTS
ET PREVIEWS
de la rentrée

DOSSIER
La logithèque de REVE

T 3472 - 1 H - 30,00 F-RD



HORS SÉRIE N°1 du 26 JUILLET 1989

SOMMAIRE

Dessin de couverture : Bruno BELLAMY

Ce numéro a été tiré à 75000 exemplaires

30 GAGNANTS AU 2ème CONCOURS SILMARILS

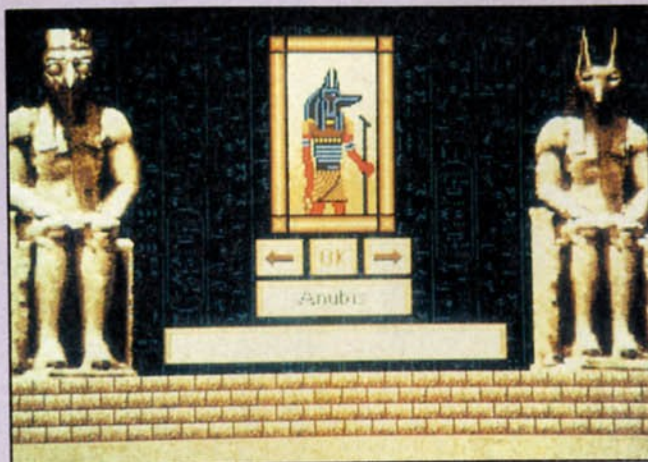
Il fallait répondre, en 1: 15 - en 2 : TIGA en 3 : NON - en 4 : WILLY

1 planche à voile TIGA Microlite pour :
BOURGOGNE Karine
1 logiciel SILMARILS ou un polo WINDSURF pour les 29 suivants:

ALBARIC Rossel
ASCENSIO Francis
AUPHELLE François
BAILLY Jean-Claude
BARDIN Laurent
BELDI Lydia
BERTUGLI Olivier
BESSEDE Eric
BEURNIER Fabrice
DIARRA David
DOMIN Olivier
KOUBDJANIAN Evelyne
LEROY Alain
MANFREDINI Francis
MARTIN Olivier
MORAND Pierre
PASTOR Eric
PERRIN Sylvain
PETIGNY Patrick
PICHON Bernard
POUPARD Renaud
PREMARTIN Patrick
PRUNIER Gilbert
SALVADOR Thierry
SANDORFI Emmanuel
SIMOES Antonio
VAL Fabrice
WARLUZELLE Xavier
WEBER Nicolas

ZOOM

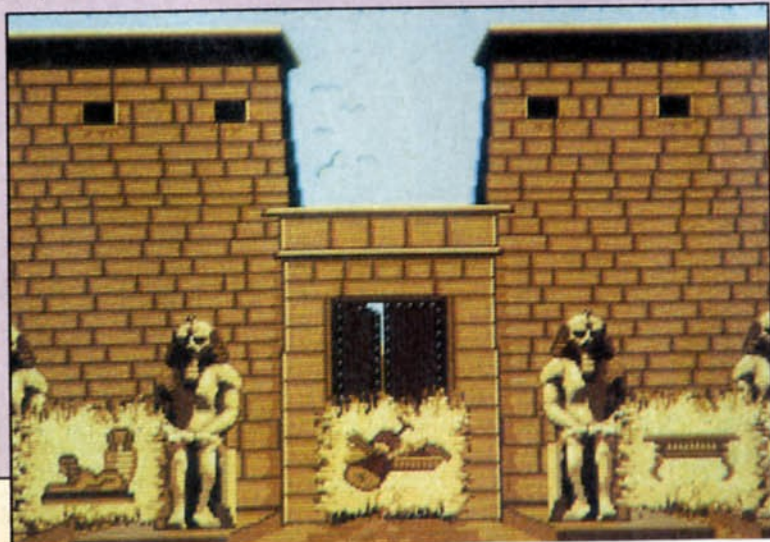
NIL DIEU VIVANT (je le sais parce que c'est marqué au début). L'aventure commence sur un ton très pharaonesque: musique égyptienne, vue sur le Nil, fond de pyramides. Ensuite, je choisis mon nom de commerçant ainsi que le nom de mon bateau de commerce et son port d'attache. Me voilà maintenant livré à moi même, avec pour tout trésor trois corps d'armée, un petit bateau ayant une cargaison sans valeur et une cervelle. A moi de bien faire travailler mes méninges pour devenir un homme important ayant une grande armée, une femme et des enfants. Pour commencer, je dois affronter des peuples sans pitié dans des guerres sanglantes (elles aussi sans pitié), le butin de guerre me permettant d'améliorer les caractéristiques de mon bateau et d'augmenter mon pouvoir. Il faudra aussi que je pense à faire une offrande à mon dieu si je veux qu'il me considère. C'est pas tout ça, mais si je veux parvenir à quelque chose, il serait peut-être temps de remuer un peu mon derrière. Une petite guerre me fera le plus grand bien: je monte sur mon char, armé d'un arc et de flèches, et je pars à l'assaut. Tiens!!! Mais qu'est-ce qu'ils font??? Je rêve ou



NIL DIEU VIVANT

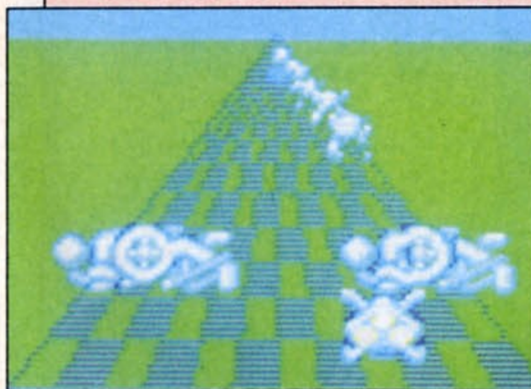
J'étais tranquillement assis en train de rêver sur un de ces documentaires sur l'Egypte antique, ses pharaons légendaires et ses fabuleuses pyramides élevées à la sueur des esclaves quand un éclair surgit du livre, illuminant la pièce entière.
Je fus alors transporté comme par magie à l'époque des pharaons, sous le soleil brûlant et le sable chaud de l'Egypte. Je mis peu de temps pour réaliser que le Grand Joytickeur Fou m'avait expédié dans un tout nouveau jeu nommé...

alors ils se sont tous alignés pour que je puisse les tuer plus facilement? Ils n'ont qu'à m'envoyer des roses tant qu'on y est! Ah ben non! Ils préfèrent les flèches! C'est pas grave, il suffit que je trouve la bonne distance de tir et il ne me reste plus qu'à les dégommer tous les uns après les autres. Voilà, c'est fait! De retour, comblé par ma première victoire, je décide de prendre une épouse. Je me présente donc au harem de la ville et observe avec attention les femmes que l'on me propose. Autant vous dire que si vous cherchez une Marilyn Monröe, une Samantha Fox ou quelque autre sex symbol, ce n'est pas l'endroit rêvé: il y en a une qui louche, l'autre qui ressemble à un sac de patate et enfin la dernière qui... qui... mais c'est qu'elle a l'air canon celle là!!! Charmé par cette femme, je cours voir le père pour qu'il m'accorde la main de sa fille mais vu ce qu'il me demande juste pour dire «OUI», je crois que ma position de célibataire n'est pas si déplaisante que ça et en plus, elle est moins coûteuse. Ma soif d'aventure grandissant, je décide d'agrandir mon bateau en le transformant en voilier. Le problème est que je n'ai pas tous les matériaux nécessaires et il me faut repartir en guerre pour me les procurer. Prenant mon courage (et mon arc) à deux mains, à la tête de mon (insignifiante) armée, me voilà reparti pour une nouvelle bataille ressemblant toujours plus à une cérémonie d'accueil pour laquelle les roses ont été remplacées par des flèches. La victoire était presque mienne quand une flèche perdue vint me frapper en plein cœur. Je vis alors de l'au-delà, avec mes potes Anubis et Osiris, mon sarcophage prêt à être enseveli. Côté graphique, les dessins faits «à la main» dénottent parfois avec les superbes images digitalisées de fond. Ce qui met beaucoup d'ambiance dans le jeu est, bien sûr, la superbe bande sonore, mais surtout la dominante jaune sable des graphismes du jeu. J'ai regretté deux choses sur la version ST: le jeu commence tout de suite sans aucune présentation et la musique est un peu grinçante de temps en temps. Les passionés de JEANNE D'ARC, de SINBAD et DEFENDER OF THE CROWN aimeront à coup sûr mais les autres risquent de se lasser.



Ed. CHIP
disp. : ST AMIGA
Testé sur ST-AMIGA
OLIVIER

ELIMINATOR

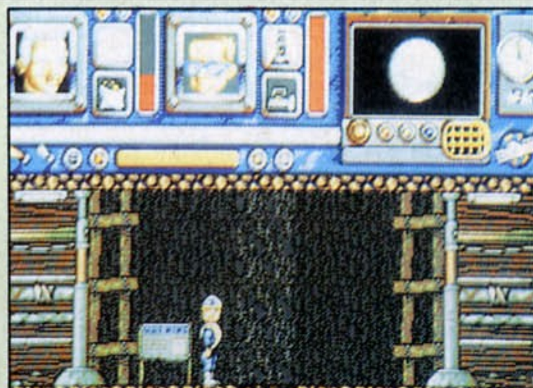


De nombreuses années se sont écoulées depuis la découverte de la bombe atomique et les machines de guerre ont beaucoup évolué. L'Eliminator, la machine de guerre la plus puissante vient d'être achevée et c'est moi que l'on a choisi pour tester cette merveille. Pour cela, il va falloir que je sorte vivant d'une épreuve redoutable. Je me place dans l'Eliminator et je suis envoyé dans un très très long couloir sinueux parsemé d'obstacles et de créatures extraterrestres malfaisantes. Mon vaisseau, équipé d'un canon laser à tir simple, aura la possibilité de trouver tout le long du parcours de nouvelles armes plus puissantes mais qui useront plus vite mes réserves de munitions. Les obstacles que je rencontre sont très divers: il y a des murs métalliques, des barrières de feu ou d'énergie, des panneaux que je peux détruire, des bornes fixes, de la lave et bien sûr des tas d'aliens qui tirent des boules bleues qui font baisser dangereusement la puissance de mon champ protecteur à chaque impact. De temps en temps, je rencontre un tremplin qui me propulse dans les airs quelques instants ou qui m'envoie carrément au plafond, histoire de me faire jouer la tête en bas (c'est ce qui s'appelle un retournement de situation). Le scrolling fluide est beaucoup plus lent que sur les versions 16 bits mais c'est tant mieux parce que le jeu n'en est que plus jouable. La musique et les bruitages sont assez bons, bien que l'explosion des aliens ressemble plus à un bris de verre plus qu'à autre chose. De plus, on peut commencer le jeu à partir de certains niveaux grâce à un système de code. Je trouve dommage que les couleurs soient si tristes mais cela ne m'a pas trop dérangé dans le feu de l'action. Un bon soft!

Ed. HEWSON
disp. : CPC
Testé sur CPC
OLIVIER

THUNDERBIRDS

Vous connaissez? Peut-être étiez-vous encore trop petit? THUNDERBIRDS était une série télévisée dans laquelle les personnages étaient de gentilles marionnettes-secouristes. Une page de présentation vous montre votre supérieur qui vous propose une des quatre missions disponibles. Au début de chaque partie du jeu, vous avez droit à un petit «film» très court en images digitalisées qui se déroule dans un petit cadre de 5 cm de long sur 3,5 cm de large, ce qui est trop petit pour être vraiment apréciable (bien entendu, la belle page de présentation et le film en images digitalisées ne sont disponibles que sur ATARI). Vous commencez toujours par la première mission, à moins de posséder les codes donnant accès aux trois suivantes. Elle consiste à remonter à la surface deux malheureux mineurs bloqués dans une mine inondée. La deuxième vous envoie au fin fond des océans, à bord d'un sous-marin en perdition risquant de basculer à tout moment dans le cratère d'un volcan sous-marin et avec à son bord un réacteur nucléaire endommagé qui contamine progressivement le sous-marin et qui menace d'exploser à tout instant (rien que ça!). Je vous laisse découvrir par vous-même les autres missions mais sachez que malgré un packaging attrayant, une cassette musicale reprenant la musique du soft et de beaux



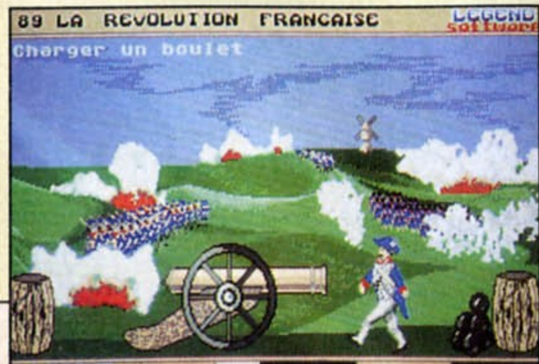
sur ST

graphismes, l'ennui risque de vous gagner si vous n'êtes pas un fan de jeu où il faut chercher des d'objets en grimpant à de nombreuses échelles en repassant toujours aux mêmes endroits... Le principe est le même que celui de TERRAMEX. Somme toute, un soft pour accros.

Ed. GRANDSLAM
disp. : CPC ST-AMIGA
Testé sur ST CPC-AMIGA
OLIVIER

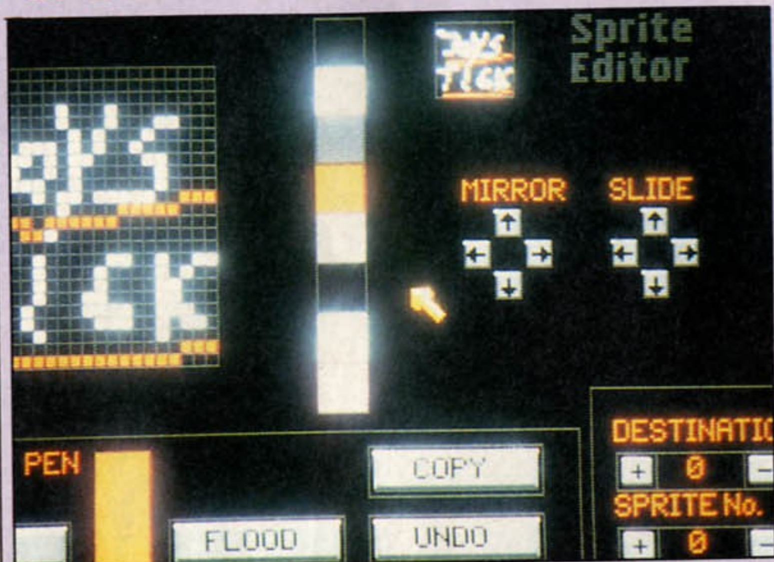
89 LA REVOLUTION FRANCAISE

La révolution Française, on en entend parler à tout bout de champ. On ne peut plus faire un pas sans voir la Révolution Française : elle est sur les bouteilles, sur les habits, sous les chaussures, sur les voitures, absolument partout. Heureusement, la micro est, ou plutôt était le seul domaine qu'elle n'avait pas encore atteint. Pour combler ce manque, LEGEND SOFTWARE a sorti ce logiciel qui aurait pu remonter un peu l'estime que j'ai du bicentenaire mais après y avoir joué, les couleurs bleu, blanc et rouge me sont devenues insupportables. Ce jeu comporte trois épreuves: l'une est un jeu de cartes retournées dans lequel il y a plusieurs séries de deux cartes identiques qu'il faut trouver de mémoire (un jeu de mémo quoi!), une séquence où il faut tirer un coup de canon en prenant soin de bien faire toutes les manœuvres dans l'ordre dans un certain temps (trop court) et une épreuve de réflexion ou il faut répondre à des questions. Entre chaque partie, il y a un rappel des évènements de la Révolution Française, ce qui est à mon goût le seul point positif de ce logiciel. Certaines images sont très belles alors que d'autres sont absolument méga-abominables c'est-à-dire qu'un AMSTARD CPC 464 fait 10 fois mieux et je n'exagère pas du tout. Les sons sont minables et les épreuves très très lassantes, si lassantes que je me suis mis à regarder ELIMINATOR sur le CPC. D'accord la Célébration de la Révolution c'est bien et tout et tout, mais comme dit un vieux dicton, il vaut mieux faire peu et bien que trop et mauvais. Ici il y a peu et mauvais, tout ce qu'il faut pour lasser le joueur.



Ed. LEGEND SOFTWARE
disp. : ST
Testé sur ST
OLIVIER

SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT



Je suis sur que vous avez tous au moins une fois été littéralement sidérés par la beauté graphique et sonore de certains jeux de votre AMIGA. Et bien je vais tous vous rendre jaloux: je sais en faire autant. Ca vous en bouche un coin, hein? Je vous explique: ce matin j'ai eu entre les mains Shoot'Em Up Construction Kit (S.E.U.C.K. pour les intimes). Réagissant en tant que personne ne connaissant pas une ligne de programmation, je me dis que ce logiciel devait nécessiter un tas de connaissances en basic, en assembleur et autres C et je le mets donc de côté. Je vois alors que 3 jeux sont inclus dans la boite et je me dis que tant qu'à ne rien créer, autant jouer avec ce qui est fourni. J'hésite, je réfléchi, je médite et ne sachant comment charger les jeux, je consulte la notice. A la page 10 de la notice, il m'est expliqué comment je dois procéder pour charger le premier jeu et je commence à jouer à une sorte de COMMANDO dans lequel les sprites sont animés avec une grande fluidité dans un beau décor le tout assaisonné de bruitages superbes. La curiosité prend alors le dessus et je me plonge dans la documentation qui est, précisons-le, très claire, pour savoir comment je peux rentrer dans le programme pour voir comment tout cela est fait. Quelle surprise quand je découvre avec stupéfaction que pas une ligne de programmation n'est nécessaire pour faire le moindre jeu. Rien que des icones et menus déroulants. Un menu permet d'éditer ses propres sprites sur une grille dans laquelle on peut placer des pixels de différentes couleurs. Un autre menu permet de créer ses objets et de les animer comme par exemple le mouvement du soldat qui marche.

Un autre permet de définir tous ce qui est paramètres de jeu, c'est-à-dire que je peux mettre autant d'ennemis que je veux, comme je veux et où je veux dans le jeu, pouvant déterminer la direction dans laquelle ils peuvent tirer, la vitesse de leurs tirs, leur précision, leur résistance à mes tirs, le nombre de vie autorisées, la vitesse des sprites, la partie de l'écran sur laquelle ils peuvent se déplacer et tout et tout. Un vrai régal pour les bidouilleurs que vous êtes. Encore un autre menu me permet de fabriquer mon propre décor, en créant des blocs que je mets ensuite bout à bout pour former le terrain de jeu. Je peux aussi fabriquer mes sons en IFF ou FX que je peux récupérer de ma propre disquette de données.

Je peux enfin déterminer si le jeu est un jeu à scolling ou non. Bref toutes les fonctions nécessaires à un bon shoot'em up sont comprises dans ce fabuleux logiciel qui vous procurera l'immense joie de fabriquer des jeux aussi beaux sinon meilleurs que certains jeux sur AMIGA. Je ne fais qu'un reproche à ce logiciel qui est le suivant: au dos de la boîte il est inscrit «Un Scrolling Rapide et Fluide» ce qui est tout à fait faux car le scrolling est haché, pas trop mais assez pour ne pas être fluide. Vous ne pouvez pas être déçu en achetant S.E.U.C.K.

Ed. OUTLAW
disp. : AMIGA
Testé sur AMIGA
OLIVIER

JAWS

Qui n'a pas frémi en voyant les dents de la mer, à la vue de la jeune fille déchiquetée par l'énorme requin aux dents aussi tranchantes qu'une lame de rasoir? SCREEN 7 a voulu vous faire revivre ces moments intenses en faisant le jeu tiré du film. Après avoir chargé le jeu, j'atterris dans une salle de cinéma sur l'écran duquel se déroule la scène où la jeune fille se fait avaler par le requin, dans un cri horrible. Ensuite, je me retrouve dans le film, sur un ponton près duquel un bateau est en train de transporter à bord un batyscaphe destiné à pourchasser le requin géant. Toute cette scène dans laquelle on voit pour finir le bateau qui s'éloigne vers le large est faite sous un programme proche de CYBER avec des couleurs et des animations si bien faites que l'on se demande pourquoi le jeu est si peu cher.



Ed. SCREEN SEVEN
disp. : ST
Testé sur ST
OLIVIER

Malheureusement, la réponse ne tarde pas: le jeu possède des graphismes inadmissibles sur des machines telles que l'ATARI et l'AMIGA. Le jeu est dépourvu de tout scrolling, les écrans s'affichant successivement les uns après les autres. La musique est agaçante à long terme (respiration du pongeur) et l'action très peu prenante. Et comme pour nous narguer, la page de fin est très belle. Tout compte fait, au lieu de marquer JAWS sur la jaquette, SCREEN 7 aurait mieux fait d'inscrire : SUPERBE DEMO

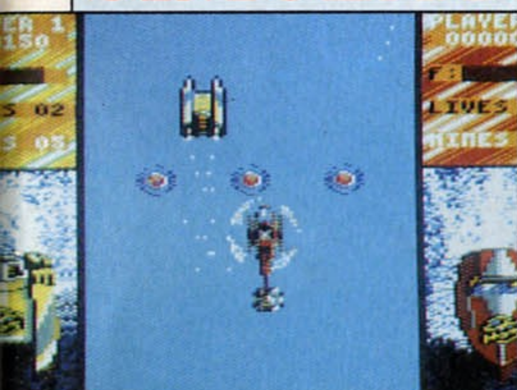
MIG 29



Décollage... O.K... train rentré... O.K... Monter en altitude.... O.K... Premiers adversaires en vue... TACTACTACTAC... O.K détruit...
- oui, quoi?!! où est-ce que je suis?! Tout simplement aux commandes d'un MIG 29, nous ici, à JOYSTICK on assure, toujours prêts pour n'importe quelle mission!!!
Mon MIG réagit immédiatement à la moindre sollicitation du joystick, virage sur l'aile, montée, descente, je l'ai à l'écran vu d'arrière et, les agresseurs arrivent très vite vers moi. Tir de mitrailleuse, rockets, missiles à tête chercheuse, toute la panoplie pour démolir un max dans ce «soviet fighter». Les pilotes d'en face abandonnent et déclenchent leur siège éjectable, moi j'en profite pour compléter ma collection de parachutes. Et si tout va vraiment très mal, la touche H, l'arme fatale, H comme hydrogène, la bombe qui carbonise entièrement la région.
Un petit jeu sympa, un petit air d'AFTER BURNER, mais les explosions sont vraiment décevantes.

Ed. CODE MASTERS
disp. : CPC K7
Testé sur CPC K7
FRANÇOIS

PRO POWER BOAT SIMULATOR



- Les vacances vous font penser à... ?
- La mer!!!
- Oui très bien, ça suit dans le fond!! Et la mer à quoi?
- Aux bateaux m'sieur!!
- Super les mecs, allez une médaille à chacun!!
- M'sieur, j'en voudrais une aussi pour mon p'tit frère!
- Toi tu dégages, tu gênes! On est occupé avec des bateaux!
Tu choisis ton bateau, un catamaran ou un monocoque et, ne cherche pas les voiles, il s'agit de bateaux à moteur!!
- Attention tu marches sur ton short!!!
Toujours dans les options, 1 ou 2 joueurs, et la redéfinition possible des touches.
Et c'est parti!! vu de dessus en scrolling, t'accélères à fond et attention les yeux: des obstacles, des mines, mais oui des vraies mines, eh! on est pas là pour se balader! des tremplins à prendre à fond pour sauter le plus loin possible.
Un tuyau, pour te débarrasser des autres teigneux qui cherchent à te rattraper, tu largues une mine derrière et hop! envolé, éclaté le mec. Mais attention à l'hélico, parce que lui aussi il balance des mines et là, c'est pour toi. J'te raconte pas tout, à toi de découvrir le reste.
Super le soft, si t'as un CPC tu te précipites pour l'acheter.

Ed. CODE MASTERS
disp. : CPC K7
Testé sur CPC K7
FRANÇOIS

TIME SCANNER

Moi je suis un inconditionnel du flipper. Dès mes premières tunes j'ai tout joué au flipper, mes biberons, euh! là j'suis pas sûr (pas net le mec!!!), mes premiers cocas, oui là c'est vrai. Le flipper c'est un peu de ta vie, tu déjeunes au flipper, tu b... au flipper, tu ... (arrête de déconner!!!) Un nouveau soft de flipper qui sort et je cours, je vole carrément vers la première boutique de micro-informatique. TIME SCANNER testé sur ST dans ton hebdo, pour toujours, n° 33, arrive sur CPC, alors, comme d'habitude, j'ai enfourché mon meilleur cheval (aux couleurs de JOYSTICK) pour être le premier à l'acheter. Ben heu! c'était vraiment pas la peine de se précipiter et de frôler l'accident. Un flipper tout de même un peu original par ses quatre niveaux et surtout, par la mission à remplir dans chacun d'eux. Mais pour «l'ambiance flipper» on n'est pas tout à fait dedans. Enfin je deviens peut-être un peu trop exigeant, mais il y a aussi des références dans le domaine. Deux groupes de flippers , partie haute, partie basse, ce qui correspond aussi aux deux images d'écran. Tu passes de l'une à l'autre en scrolling suivant la position de la balle. Bon moi j'écris, j'écris mais je voudrais quand même bien jouer non!!! Pour réussir le high score il vaut mieux commencer tout de suite.



Ed. ACTIVISION
disp. : AMIGA ST - CPC
Testé sur CPC
FRANÇOIS

Les CLASSICS d'ELECTRONIC ARTS distribués par INNELEC : une série de softs, testés par Olivier, qui ressortent à des prix "BUDGET"

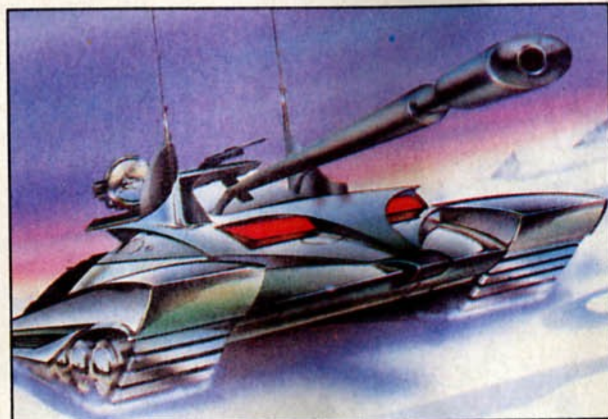
Software Classics

ARCHON

En général, un test est fait pour vous expliquer ce qu'est le jeu testé. Mais comme Joystick Hebo est un journal spécial, je vais vous faire un test spécial. En effet, je vais vous expliquer ce qu'ARCHON n'est pas et pour ce faire, je vais me baser sur les qualités de BATTLE CHESS sur AMIGA, le plus beau jeu d'échec connu. ARCHON n'a pas un graphisme extraordinaire, ses sprites sont assez petits<x, leur animation n'est pas hyper décomposée, l'humour est inexistant et... ce n'est pas un jeu d'échec. Alors pourquoi le comparer avec BATTLE CHESS? Tout simplement parce qu'il est tout ce qu'il manque à BATTLE CHESS. Dans ARCHON, il y a deux clans qui représentent les forces du bien et les forces du mal qui s'affrontent sur un plateau très proche de celui d'un jeu d'échec avec des pièces disposées comme sur un plateau d'échec: une rangée de soldats, des licornes, des phœnix, des archers remplacent les traditionnels pions , tours et fous. L'élément qui rend le jeu particulièrement attrayant est le fait que l'on puisse se taper dessus les uns sur les autres (sur l'oridinateur ou sur un deuxième joueur). Oui, vous avez bien entendu! L'attaquant ne gagne pas obligatoirement. Lors d'un combat, un écran avec des obstacles s s'affiche et il faut alors faire preuve d'adresse et de stratégie pour terrasser l'autre à l'aide des différents pouvoirs que chaque pièce possède. Le mage et la sorcière ont aussi le pouvoir de jeter des sorts. Le but du jeu: éliminer tous les pions du camp adverse ou occuper les cinq ronds de pouvoir. La deuxième partie, THE ADEPT, est très proche de la première. Il n'y a que le plateau et le nombre de ronds de pouvoir qui change. A quand un mélange de BATTLE CHESS et d'ARCHON?

disp. : CPC
Testé sur CPC

ARCTICFOX



Que feriez-vous si vous aviez un char d'assaut hyper sophistiqué pour vous tout seul? Ben moi j'ai décidé d'aller passer quelques jours de vacances au pôle nord. Vous ne pouvez pas imaginer comme c'est pratique: ça passe partout, c'est douillet, c'est chaud, on peut dormir dedans et ya pas de voisin qui se risquerait à venir vous réveiller à deux heures du mat sous prétexte que vous écrasez ses pétunias (qui irait discuter avec un canon de 150 mm?). Une fois arrivé sur place, j'ai été horrifié. Je savais que les agences de voyage arnaquaient souvent leurs clients, mais alors là!!! Pôle nord, sîte plan, calme et paisible qu'ils disaient. Apparemment, ils n'ont pas revu les lieux depuis un bon bout de temps! Il y a plein de constructions en tous genres, des radars, des vaisseaux, des chars, des trucs et des machins pas croyables. Ah mais c'est que l'on ne m'arnaque pas comme ça moi!!! Vous allez voir ça! Ces trouble fête ne s'imaginent tout de même pas qu'ils vont gâcher mes vacances comme ça? En plus, ils me pompent l'air et ce à tous les sens du terme. Heureusement que j'ai pensé à emporter des obus, des missiles et des mines avant de partir. Tiens, un chasseur intergalactique qui pointe son nez. Un petit missile à tête chercheuse et hop, un de plus qui ne me cassera pas les oreilles. Avant tout, il faut que je détruise les émetteurs afin qu'ils ne puissent pas prévenir l'agence de voyage de mon remue-ménage, ensuite éclater les convertisseurs d'air pour pouvoir respirer convenablement et enfin exploser le fort principal pour que toutes ces poules mouillées prennent peur et s'en aillent. Eh bien, j'ai l'impression que ma décision ne leur convient pas vu le nombre de missiles et d'obus qu'ils m'envoient. Ca ne va pas être facile de les faire déguerpir si ça continue comme ça. Oh, et puis je ne vais pas risquer d'abimer mon bel Arcticfox tout neuf pour de malheureuses vacances au pôle nord! Allez, c'est décidé! Je vais à Los Angeles! Il y a peut-être plus de monde sur les plages mais c'est moins dangereux (quoique...). Et puis en plus, y'a tout plein de belles filles qui ne demandent qu'à aller faire un tour en char. Je vous raconterai tout ça à mon retour. Allez! Salut! ARCTICFOX est un jeu très ancien dont la première version sur APPLE était déjà très bonne. La version AMSTRAD, avec une animation plus que correcte, des dessins en fil de fer et une manipulation du tank assez facile à assimiler ressemble beaucoup à cette première version. Par contre, l'adaptation sur AMIGA et ATARI est une réussite: l'animation est excellente, les graphismes sont en 3D faces pleines et les bruitages acceptables. Sur AMIGA, j'ai apprécié le fait que l'éclairage des faces des objets varie selon la position du soleil, ajoutant ainsi un effet de réalisme saisisant. Dans ARCTICFOX, l'action pure et est loin d'être absente mais la réflexion et la stratégie y ont une place prépondérante, ce qui devrait contenter tant les amateurs de wargames et de jeux de rôles que les acros de jeux d'arcade et d'action.

disp. : CPC ST - AMIGA
Testé : CPC ST - AMIGA

Software Classics

BARD'S TALE

Il était une fois une petite ville paisible nommée Skara Brae. Tous y vivaient en paix et dans le bonheur le plus total jusqu'au jour où Mangar, un sorcier maléfique, décida de prendre le contrôle de la ville. A partir de ce jour, une certaine tension régna dans les foyers. Tout le monde avait peur des créatures des ténèbres qui, la nuit, sillonaient les rues à la recherche de quelque aventurier imprudent à esclavagiser. Un soir, alors que la brume recouvrait la ville, toute la milice de la diparut dans un silence inquiétant. Depuis, le chaos règne sur la cité: tout le monde se méfie de son voisin, des coupe-gorges sans pitié opèrent sans retenue et les créatures de Mangar prennent tous les jours un peu plus le contrôle de la ville. Devant la situation de plus en plus critique, un groupe de jeunes aventuriers venus de tous les coins du royaume décidèrent de mettre fin au règne de Mangar en allant le défier dans son propre chateau situé au sud-ouest de la ville. Mais leur quête était semée d'embûches en tous genres. De plus, l'accès au château était protégé par moult golems, archers, gobelins, dragons, samouraïs et autres créatures maléfiques. De surcroît, plusieurs objets indispensables au succès de la quête étaient enfouis au fin fond de labyrinthes et autres donjons assaisonnés sauce Mangar. Mais les talents de ces aventuriers et la magie qu'ils utilisaient avec adresse leur permirent d'atteindre, non sans difficulté, la tour maléfique. Nul ne connait le dénouement de cette formidable épopée à cause de l'incendie qui réduisit en cendre le grand livre de Skara Brae.

Les versions ST et AMIGA ont de très beaux graphismes légèrement animés ainsi qu'une bonne bande musicale. La version CPC est, quant à elle, un peu moins travaillée mais également très attrayante. Vous passerez sans aucun doute de longues heures d'exploration et la grande gamme de sorts disponibles vous rendront fous de joie. Bien sûr, pour apprécier BARD'S TALE à sa juste valeur, il faut se souvenir que c'est le digne prédécesseur de DUNGEON MASTER.



disp. : ST-AMIGA-CPC
Testé sur ST-AMIGA-CPC

MARBLE MADNESS

Coucou, c'est moi! Comment ça où est-ce que je suis? C'est moi, ici, la boule, oui! Ca vous en bouche un coin, une boule qui parle? Figurez-vous qu'il y a à peine 20 minutes, j'étais à bord d'un hélicoptère en flammes quand il y a eu un éclair et je me suis retrouvé ici, sous la forme d'une boule! Incroyable non? Quoique je vais vous dire, l'hélico en flammes, c'était pas si mal comparé à ce qui se passe ici. Autour de moi, il y a un terrain très en relief avec des flèches pour m'indiquer le chemin que je dois suivre pour sortir de ce cauchemar. Allez, j'y vais! Dites donc, ils auraient quand même pu aplanir un peu le terrain avant de m'envoyer ici! En plus, ya plein de bestioles plus ou moins antipathiques qui ont l'air d'aimer mon joli teint. Parmi ces bestioles, j'ai déjà vu des vers vert (gag!) qui me sautent dessus, des boules noires qui me poussent dans les ravins qui bordent les étroits passages que je dois emprunter, des aspirateurs qui m'aspirent (logique non?) et des flaques acides qu'il vaut mieux éviter. Il y a aussi tout plein de gadgets et de raccourcis tels des gouttières, des catapultes, des ponts-levis et je n'en suis encore qu'au quatrième niveau. A vous de découvrir les merveilles que contient ce jeu!!

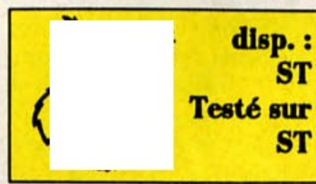
La version AMIGA est PARFAITE!!! Dommage qu'il n'y ait pas un éditeur de tableau mais aller au bout du jeu n'est déjà pas si évident. Graphismes somptueux, musique originale, animation et précision de la boule excellents, mode deux joueurs disponible, c'est la parfaite adaptation du jeu de café.



disp. : AMIGA - ST
Testé sur AMIGA - ST

MUSIC CONSTRUCTION SET

Salut les chébrans! Moi et mes potes on a décidé de créer un groupe de rock. Même que l'intello du groupe il a un ATARI (y parait que ça fait de la zicmu tout seul!). Enfin bon! On se rencarde chez lui et il nous montre un logiciel qui s'appelle MUSIC CONSTRUCTION SET (y peut pas parler comme tout le monde ce type?). Bref il enfonce une disquette dans une caisse grise avec ATARI marqué dessus et après avoir tapé sur tout un tas de touches, ya plein de notes qui s'affichent sur la télé. Alors là, vous ne me croirez jamais mais... ça fait vraiment de la zicmu tout seul. Alors bien sûr, moi, j'ai voulu essayer aussi. C'est fou ce qu'il y a comme possibilité sur un tout petit disque comme ça: 16 instruments, 3 voies, tempo, tirage imprimante, découpage et collage des partitions, dièzeus, bé molles et tout et tout. Alors là, ça m'a vexé. Vous comprenez, quand je vois une machine jouer mieux que moi de n'importe quel instrument, ça fout en rogne. Le comble, c'est quand l'intello m'a dit qu'on pouvait fabriquer soi-même ses instruments.. C'est alors qu'une mouche a eu la très mauvaise idée de voler sous mon nez. Au moment ou elle s'est posée sur le clavier, j'ai explosé et le clavier aussi (pourtant, j'ai pas frappé trop fort!). Dommage, y commençait à me plaire ce saufte.

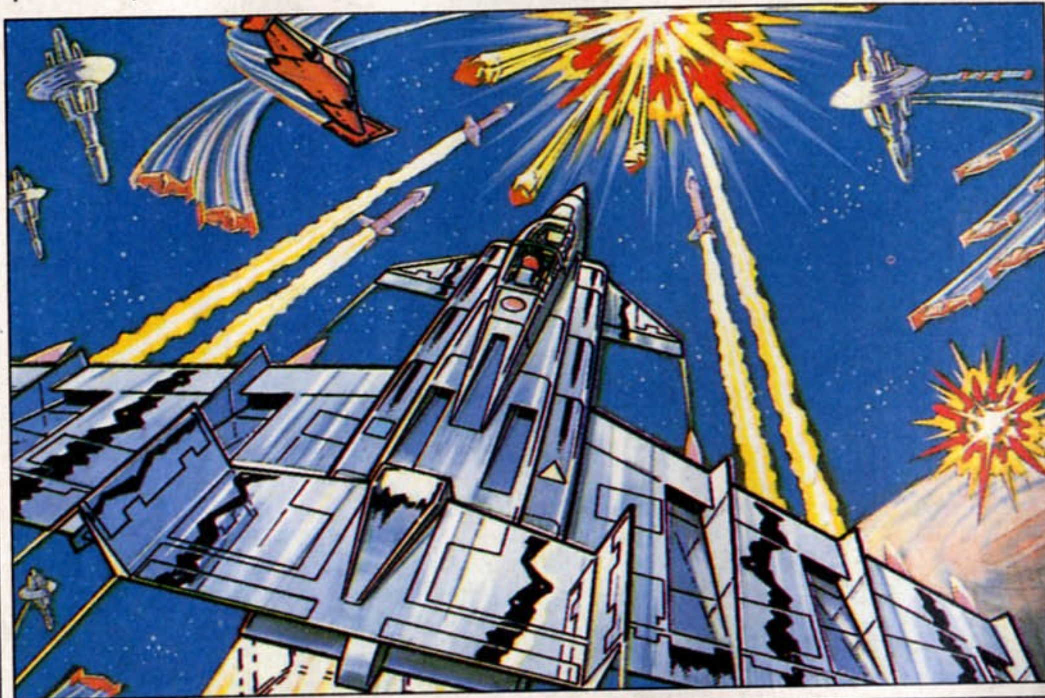


disp. : ST
Testé sur ST

SKYFOX 2

Software Classics

Salut tout le monde! Vous avez probablement remarqué que SKYFOX 2 avait déjà été testé sur ST dans le n°34. Vous avez sans doute aussi remarqué que vous n'étiez pas dans la rubrique ONE AGAIN. Je suis sûr que vous vous demandez déjà: «Mais qu'est-ce qu'il fout ici ce test?». Mais après tout, c'est un peu normal que dans un journal un peu spécial on ait des idées un peu bizarres. Encore que SKYFOX 2 sur AMIGA est plus un CLASSIQUE qu'un ONE AGAIN, non? D'ailleurs, on devrait augmenter le prix du journal de 10 francs pour le mal que l'on se donne à être aussi originaux et aussi bôs (mais il est fou çui-là!!! Mais faites-le taire! A mort!!!). Comme vous pouvez vous en douter, SKYFOX 2 sur AMIGA ne se différencie de la version ST que par des bruitages plus réalistes (quoique pour un laser et une explosion, le réalisme n'est pas très dur à trouver) et des graphismes un tout petit peu plus précis. Pour ce qui est de l'animation elle est aussi bonne. Mais Joystick Hebdo n'est pas là pour extrapoler sur les super vieux jeux mais au contraire pour vous faire baver d'envie devant les super-tests des nouveautés qui sortent. Si vous voulez en savoir plus, reportez vous au n°34 pour un test complet. Vous n'y verrez que la version ST, mais elle est graphiquement si proche de la version AMIGA que vous n'y verrez que du feu. Quant aux bruitages... (tiens! En voilà une bonne idée! Il faudrait que l'on innove le papier musical! Pas bête hein? Promis, on y pense!).



dlsp. : AMIGA
Testé sur AMIGA

WORLD TOUR GOLF

Ce week-end, n'ayant pas de monstre à tuer, pas de fille à me taper et pas de sorcier à contre-carrer, j'me suis dis: «Allez, c'est pas la fin du monde! Un p'tit golf me remontera le moral!». Sur ce, j'ai pris mes clubs de golf et j'ai sélectionné au pif un des multiples parcours que je pouvais faire. Ca, c'était il y a une heure. Maintenant que je suis sur place, je vous assure que mon moral est tout à fait remonté, et encore, je n'ai pas commencé à jouer. Je constate pour l'instant que le terrain est très bien entretenu: les arbres sont taillés et l'herbe est tondue au millimètre près. Impeccable! Je place ma balle, prends un des nombreux clubs que j'ai emporté et après une intense concentration, je frappe avec puissance dans la balle qui s'élève dans le ciel bleu azur, telle une hirondelle planant au-dessus d'un lac limpide et scintillant, comme tes yeux ma poupée (Aïe!!! Désolé! Je pensais encore à la nuit que j'ai passé hier avec la Bellaminette qui présente l'édito du n°25). Bref, la balle s'envole et après un long trajet dans les airs, elle retombe avec légèreté non loin du green. Quelques coups délicats et elle entre gracieusement dans le trou (Mmmmhhh, ça me rappelle hier soir). Le prochain parcours est très exposé au vent et des arbres gènent la visibilité mais je pense y arriver tout de même. Mon courage et ma technique ayant eu raison des 17 trous protégés par arbres, vents, eaux et sables, me voilà enfin à quelques pieds du dernier trou, de la victoire ultime. Je me concentre... Je vise... Je ferme les yeux et je frappe sur... sur... quelque chose de mou? AAaaahhhh!!! Qu'est-ce qu'il fout là ce dragon! Oh, non! Encore un mauvais coup du G.J.F. (le Grand Joystickeur Fou, vous savez? Celui qui s'amuse à m'envoyer d'un jeu à un autre depuis que j'ai été aspiré par mon ordinateur). Mais je vais finir par craquer moi!!! En tout cas, le golf c'est un sport vachment érotique vous trouvez pas? Ya des trous, des balles, des trous de balle, du sable, de l'eau, des collines, et puis pour bien jouer il faut être puissant, avoir du doigté, une certaine technique. D'ailleurs, la prochaine fois, je viendrai avec une Bellaminette, surtout que j'ai repéré un gros buisson! Mais pour le moment, si je ne veux pas être grillé sur place, j'ai intérêt à prendre mes jambes à mon cou. WORLD TOUR GOLF est sans conteste un très bon jeu de golf avec un personnage qui bouge bien et qui est bien dessiné, une grande diversité dans les parcours, des commandes simples et de très beaux graphismes. J'ai beaucoup aimé.

dlsp. : AMIGA
Testé sur AMIGA

ONE... AGAIN !

Une nouvelle rubrique qui vous présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...

WINDSURF WILLY
(SILMARILS)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK Hebdo N° 32

On en a déjà dit beaucoup de bien, on va pas s'arrêter en si bon, chemin! Mais bon, vous connaissez le problème, et sinon je vous le signale, c'est l'occasion ou jamais: les softs qui sont vraiment super bien aboutis graphiquement sur ST, ne sont jamais vraiment surprenants sur AMIGA, pour une simple et bonne raison, c'est que ce sont deux machines finalement très proches et qu'il n'y a pas tant de différence que ça entre 16 et 32 couleurs. Résultat: la version AMIGA de WINDSURF WILLY est quasiment indentique à la version ST. Il y a un peu plus de couleurs dans le ciel, semble-t-il, mais sinon c'est pareil, c'est à dire que c'est toujours aussi beau, et toujours aussi génial! Le seul détail notable, c'est le bruit de vagues déferlantes, digitalisé, qui a été rajouté, et qui produit bien son petit effet... Le plus chouette, dans l'histoire, c'est quand même que les possesseurs d'AMIGA vont maintenant pouvoir s'éclater sur WINDSURF, et je suis bien content pour eux!

DOUBLE DETENTE
(OCEAN)

Nouvelle version CPC
Déjà testé sur C64
Dans JOYSTICK Hebdo N° 35

Voici enfin le ONE AGAIN que tous les possesseurs de CPC attendaient avec impatience. Vous vous attendiez sans doute à une adaptation de qualité de ce soft sur vos machines en voyant le test qui avait été fait sur toutes les autres mais je vais être dans l'obligation de vous décevoir (Joystick Hebdo tente toujours d'être le plus honnête possible envers ses lecteurs, même au risque de les décevoir). Le scrolling est très saccadé et très lent, les coups de poing et de tête sont donnés si lentement que l'on a le temps de s'en recevoir une dizaine avant de pouvoir frapper un seul ennemi. En plus les couleurs sont trop peu nombreuses mais ce manque est du à l'utilisation d'un mode graphique autorisant des graphismes très fins mais limitant par la même le nombre de couleurs disponibles. On se lasse très vite de ce jeu aux couleurs fades et à l'action peu attrayante.

XYBOTS
(TENGEN)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK Hebdo N° 34

Fini les sprites qui clignotent, fini les scrollings en Basic, fini les horreurs qui sortaient aux débuts de la micro-informatique. Les progrès faits dans la programmation depuis les deux dernières années nous ont permis d'avoir des jeux et des adaptations d'arcade fantastiques telles que OPERATION WOLF, DRAGON NINJA et XYBOTS, adaptés tous trois sur AMIGA avec brio. Tout d'abord, je tiens à préciser que cette version est identique à la version ST. On dirige un vaillant guerrier, toujours armé de son pistolet Roux & Combaluzier à double focale cryogénique monofluoré au Paracétamol et injection directe (délire bellaminesque), dans un labyrinthe dans lequel les Xybots sont aussi nombreux que les fourmis dans une fourmilière. Le but: trouver le descenceur (descenceur parce qu'il descend) permettant de passer au niveau suivant. L'animation est restée de très bonne qualité, de même que les bruitages et les graphismes qui sont toujours aussi beaux. La possibilité de jouer à deux est aussi disponible, ce qui est très pratique vu que le jeu devient assez dur dès le dizième niveau. Les 9 crédits disponibles ne vous seront pas de trop pour parvenir au bout du jeu. Je vous souhaite de passer de longues heures passionnées sur ce jeu.

MEGAPACK
(LORICIELS)

VERSIONC CPC

C'est pas nouveau, comme toute compil, mais voilà 7 jeux connus dans la même boite et ça c'est bien. Les softs pas chers sont toujours les bienvenus. On se précipite, on se jette sur le carton pour l'ouvrir et on joue.
- On commence par quoi, hein dis??
- Attends... c'est moi qui décide.
- Non moi j'veux BILLY LA BANLIEUE.
- Pauv' naze t'as même pas vu qu'y avait BILLY II.
- Ouais... mais moi j' préfère BILLY, le premier...
- Regarde plutôt la nana de MACH 3, tu n' la trouves pas sexy, non?
- Moi j'préfère...
- Lache-moi un peu!! Tiens on va s'faire un peu de sport, le FOOT, 3D TENNIS ou bien RALLY II tu veux pas!!??
- Moi je...

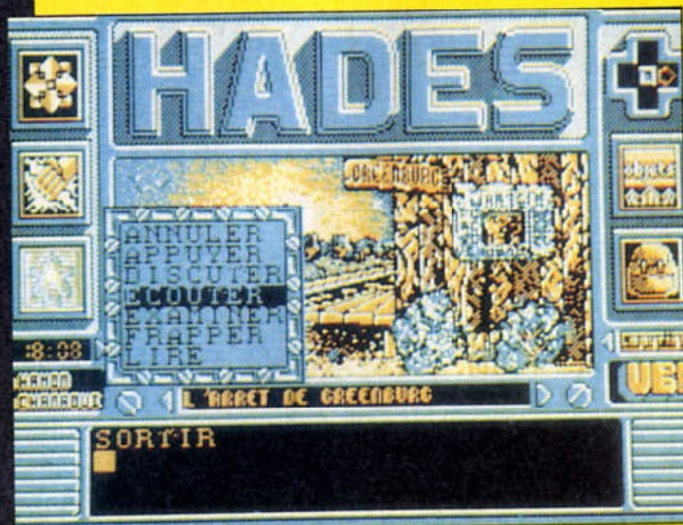
chlllaaaccCC C C K!! booouuMMM!!....
Après le coup de boule que je viens de lui mettre, moi, peinard, relax, j'me charge LE 5ème AXE.
Une compil sympa pour tous les possesseurs de CPC.

BATTLETECH
(INFOCOM)

Nouvelle version ST
Déjà testé sur AMIGA
Dans JOYSTICK Hebdo N° 29

La version ST de BATTLETECH est enfin sortie. Les fans d'ULTIMA vont être ravis car ce jeu est très proche de la célèbre saga. Le sprite que l'on dirige est toujours aussi petit et toujours aussi mal dégrossi. Le nombre des lieux à explorer est toujours aussi impressionnant (4 millions ça fait bô coup), promettant de longues, très longues heures d'exploration (prévoir 500 litres de café et 20 tubes d'aspirines). Malgré une qualité graphique très moyenne, la performance de ce jeu est son très bon scénario, mais surtout le mélange astucieux entre les séquences arcade et la partie aventure (maman! j'veux casser du robot!). Si vous avez un ATARI, si vous avez aimé la saga ULTIMA et si vous n'êtes pas trop exigeant sur les graphismes, entrez dans le monde fabuleux de BATTLETECH, un monde plein de dangers et de mystères.

HADES



36 15 JOYSTICK, 23 Heures, Dimanche soir.
Parmi une foule de pseudos délirants, un seul sort du lot : CSH-MAN. Ce pseudo en forum parle d'un nouveau jeu d'aventure sur Amstrad : Hades.
Il s'agissait en fait du programmeur qui passait par là. Après avoir discuté sympa à l'aide des mémos et des logos, on se fixait un rencard à la rédac. DING DONG, le voilà. Sébastien Hamon arrive un après midi avec son soft pratiquement fini.
HADES se passe aux USA. Vous venez d'arriver dans la ville de votre ami (un géologue) lorsque vous découvrez qu'il s'est suspendu dans le vide avec une corde au cou au-dessus de la cuvette des W.C (oh le con y s'est pas raté !!!). Le but du jeu est bien évidemment de trouver le meurtrier de votre pote mais, et c'est là l'originalité du soft, de trouver pourquoi, ce qui entraînera par la suite une autre énigme. En effet, votre ami en savait trop sur le projet HADES qui consiste à «dresser» les Chtoniens (des méchants stremons) à des fins militaires. Les lieux sont variés et les graphismes de Mohamed Chanaoui sont superbes pour du CPC. Pas d'analyseur syntaxique mais des menus déroulants et des icônes.
Les personnages, qui se déplacent au cours du jeu, vous parlent (pas de synthèse vocale) et vous leur répondez. Lors d'un dialogue, le visage du personnage s'affiche et de petites animations sur ses yeux ou sa bouche les rendent presque vivants. Dans votre quête de renseignements, vous vous baladerez entre la ville et la mine (lieu très important) tout en prenant des objets qui vous permettront de faire des actions et même d'alimenter une conversation. En effet si vous trouvez (par exemple) une carte, un papier, vous pourrez parler de celui-ci (si vous le possédez réellement) avec un personnage de l'histoire. De petites animations et des bruitages sympa (ascenseur, téléphone) agrémentent le jeu de façon fort belle. Prévu pour début septembre, ce soft devrait intéresser les fanas d'aventure mais aussi tout ceux qui on envie de voir autre chose que les jeux où si l'on tape «merde» au clavier l'ordinateur vous répond que vous êtes mal poli. Pour son premier jeu, Sébastien a fait très fort. Vive le minitel et 3615 JOYSTICK !!!

UBI SOFT sur CPC

NEW ZEALAND STORY



Dans NEW ZELAND STORY, vous jouez le rôle d'un gentil petit poussin tout jaune comme il se doit qui a la faculté de tirer des flèches (comme quoi même un petit poussin peu être dangereux). Vous devez parcourir toute une série de niveaux plus ou moins encombrés de monstres tels des escargots, des chenilles, des puces, des anémones de mer, et tout plein d'animaux tout mignons mais au contact mortel. Dans ce jeu aux graphismes du style dessins animés japonais pour enfant, vous avez la possibilité de vous déplacer sur terre et armé mais aussi sous l'eau et désarmé (le poussin met alors un tuba et c'est très rigolo) avec une certaine réserve d'oxygène. NEW ZELAND STORY est un jeu vraiment mignon qui risque fort de passionner les amateurs de MARIO BROSS et de BUBBLE BOBBLE. Si vous voulez voir la version arcade de ce jeu, vous pouvez aller à la salle d'arcade située aux alentours de la station de métro Rue Montmartre. Sachez que graphiquement, la version arcade et la version micro se ressemblent et l'animation est également très proche. A bientôt pour un test complêt de ce soft qui risque d'être un hit.

OCEAN sur AMIGA

NITRO BOOST

CODE MASTERS est en train de développer un tout nouveau jeu qui nous est parvenu sous forme de préview. Vous pilotez une voiture style Mad Max sur laquelle est monté un canon doté d'obus de taille impressionante. Votre voiture peut tourner de 60° sur sa gauche et sur sa droite. Elle peut accélérer, décélérer, et même reculer dans un scrolling fluide, bien qu'un peu lent à mon goût. La vue en plongée offre des graphismes pauvres et peu détaillés. Le but du jeu est d'aller à la fin de chaque niveau le plus vite possible (même qu'il y a un turbo pour les trainards). J'ai vu en passant des petits bonhommes dans l'eau mais je ne sais pas trop ce qu'il faut faire avec vu que l'on ne nous a pas fourni de documentation. Il y a plusieurs niveaux pour lesquels vous transformez votre voiture en un autre engin, par exemple en off shore au deuxième niveau. Eh, CODE MASTERS, vous nous arrangez tout ça pour la définitive! Ok?

CODE MASTERS sur ST



STRIDER

Je viens de recevoir une preview d'un jeu qui s'appelle STRIDER. Jusque là, rien d'extraordinaire. Là où cela devient véritablement magique, c'est quand le jeu commence! Les graphismes futuristes sont merveilleux, la bande son est très bonne, les bruitages sont excellents et l'animation est très bonne. Mis à part tous ces points excellents, j'ai tout particulièrement noté que le ninja que l'on dirige possède une panoplie de coups assez innatendue tels que le saut périlleux diagonal et la glissade à terre terminée par un coup de pied. De plus, pour rendre le jeu encore plus accrochant, le ninja a la possibilité de se déplacer sur toutes les surfaces qui lui sont disponibles c'est-à-dire sur le sol (heureusement), au plafond, sur les murs, dans les pentes les plus à pic et sur tout ce qu'il peut atteindre. Son arme, une épée laser qui détruit tout ce quelle rencontre. Tout dans ce jeu est beau et réussi et je n'ai pour l'instant aucun défaut à signaler. Espérons qu'il en sera de même pour la version définitive.



CAPCOM sur AMIGA

GEMINI WINGS

Je vois naître dans vos petits yeux malins une certaine lueur d'envie... Eh bien oui, GEMINI WINGS est en cours d'adaptation sur AMIGA et je peux vous assurer que la preview est déjà formidable. Le jeu d'arcade doit son succès à ses graphismes et ses effets spéciaux fantastiques, ainsi qu'à la diversité des armes. Tous ces éléments ont été repris dans l'adaptation avec des graphismes extrordinaires et un scrolling et une animation très fluide, le tout baignant dans un flot merveilleux d'aliens de tout genre. Les pouvoirs sont toujours aussi nombreux allant du triple tir jusqu'au rayon de la mort qui balaye l'écran de toute présence nuisible avec également un lance flamme directionnel ou un anneau de destruction qui tourbillonne autour de vous. Je crois même qu'un bonus permettant de récupérer les armes perdues lors de la perte d'une vie a été rajouté. On peut y jouer à deux, chaque joueur pouvant «voler» les armes bonus (plaisir dont les aliens ne se privent pas). A la fin de chaque niveau, un méga-monstre vous attend pour vous mener la vie dure. Nous attendons avec impatience la version définitive.

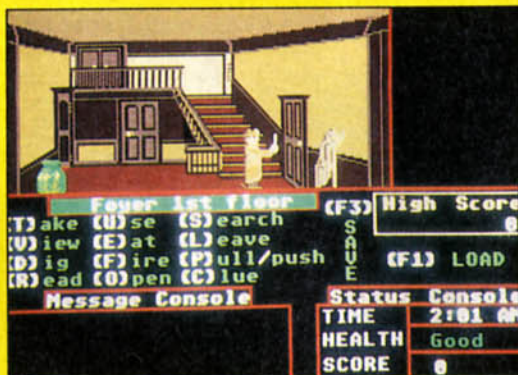




TECMO sur AMIGA

PSYCHO

Vous savez, les horreurs de programmation, on n'aime pas trop en parler, mais quand elles sont vraiment énormes, il faut quand même les signaler. PSYCHO est sensé reprendre le film PSYCHOSE dans lequel vous incarnez un détective qui cherche comme il se doit la solution d'une énigme. Après une série d'images digitalisées accompagnées d'une bonne musique qui en mettent plein la vue, on s'attend à quelque chose de formidable. Eh bien non! On atterrit devant le porche du BATES MOTEL avec sous les yeux des graphismes absolument laids indignes d'un ATARI, une animation très lente, pas fluide du tout et des bruitages très cacas. De plus, les actions sont au nombre de 12, ce qui est bien trop peu pour faire un jeu d'aventure ne serait-ce que correct. Nous espérons une très nette amélioration pour la version définitive, parce que pour l'instant...



BOX OFFICE SOFTWARE sur ST

MR TENGUS ADVENTURE

Avez-vous déjà joué à Q-BERT en arcade ou sur une de ces vieilles consoles ATARI. Non? Alors vous aurez le plaisir de découvrir ce jeu, ou plutôt un de ses clones en jouant à MR TENGUS ADVENTURE. Le principe du jeu : colorier une série de dalles montées en pyramides et autres formes diverses en sautant dessus. Chaque tableau est parcouru par des monstres plutôt sympathiques qui vous suceront un peu de votre énergie à chaque contact. Des bonus, disséminés un peu au hasard, vous offriront des possibilités d'augmenter votre score, d'immobiliser les monstres, etc. Les tableaux, très diversifiés, étalés sur plusieurs écrans, sont dotés d'un scrolling très fluide. Vu que les sprites sont graphiquement très fins, colorés et très mignons, ce jeu passionnera non seulement les nostalgiques de Q-BERT mais aussi les amateurs de BUBBLE BOBBLE. A voir à la sortie définitive du soft.

PEGASUS sur AMIGA



CONCOURS



Le concours organisé par la société ESAT SOFTWARE récompense les meilleurs animations réalisées avec le logiciel SPRITE EDITOR.

Le langage utilisé peut être indifféremment du C, de l'assembleur, ou du GFA. Pour chacun d'eux, 1 coefficient de mise en oeuvre sera déterminé lors de la réunion du jury.

Le dit jury sera composé d'un membre de la société ESAT SOFTWARE, de l'auteur du logiciel SPRITE EDITOR et de 2 membres de JOYSTICK HEBDO.

Envoi de vos animations jusqu'au 30 septembre 1989 à JOYSTICK Hebdo

OBJET DES ANIMATIONS :

- Chaque animation devra être fondée sur un mini scénario et mettre en évidence différentes scènes graphiques.
- Les animations pourront être réalisées sur 520, 1040, ou Méga ST. Ces différentes configurations possèderons également un coefficient de détermination en rapport avec leurs capacités.
- Sur simple demande à JOYSTICK HEBDO, une disquette de démo d'animation sera envoyée.
- L'intégration de musique n'est pas forcément obligatoire puisque ce n'est pas la finalité du Logiciel SPRITE EDITOR.

LES PRIX :

1er prix : 1 double radio-cassettes avec lecteur de disques compacts

- PO/GO/FM stéréo
- Balance
- Témoin LED stéréo
- Copie rapide
- Niveau d'enregistrement automatique
- Départ copie synchronisé
- CD horizontal à affichage digital
- Fonction répétition
- Puissance : 2 x 10 watts musicaux
- Dimensions : L. 550 x H. 175 x P. 175 mm.
- Affichage analogique des fréquences
- Correction tonalité
- Auto-stop
- Lecture continue
- Micro incorporé
- Prise casque
- Mémoire 16 plages
- Saut de plages AV/AR
- Alimentation : secteur ou 9 piles R20

2ème prix : 1 balladeur enregistreur lecteur de cassettes stéréo

- Auto-stop
- Système «CUE»
- Niveau d'enregistrement automatique
- Dragonne de transport
- Casque ajustable
- Dimensions : L. 125 x H. 90 x P. 45 mm
- Avance et retour rapides
- Micro incorporé
- possibilité écoute directe haut-parleur
- Puissance : 2 x 30mW
- Alimentation : 2 piles R6

3ème prix : 2 logiciels ESAT SOFTWARE pour atari ST
4ème prix : 1 logiciel ESAT SOFTWARE pour atari ST
5ème prix : 1 tee-shirt ESAT SOFTWARE

OFFRE SPECIALE :

Pour tous les participants au concours désirant se procurer le logiciel SPRITE SOFTWARE DeLuxe, ESAT SOFTWARE le propose au prix exceptionnel de 350 F (passer commande directement à **ESAT SOFTWARE, 55 rue du Tondu - 33000 BORDEAUX.**

KO
sur ST

LE PENDU

Retour à un grand classique : Le Pendu, un jeu écrit par S. et B. ENSELME avec un listing super bien documenté pour tous ceux qui s'intéressent à la programmation.

Pour vous aider à mieux comprendre le programme, vous allez rencontrer un volume important de commentaires. Ces lignes de texte qui débutent sans apostrophe (') ne sont pas à saisir.

```
'
' Test si on est bien en basse résolution
'
IF PEEK($44C)<>Ø THEN
CLS
MOUSEON
FORM_ALERT (1,"[Ø][ basse résolution! ][ok]",A%L)
END
ENDIF
```

Ce test sert a regarder si on est bien en basse résolution, en effet la case mémoire $44C contient la résolution donc PEEK($44C) va vous donner :

Ø : Pour la basse résolution
1 : pour la moyenne résolution
2 : pour la haute résolution

Si on est dans une résolution différente de la Basse, alors on réaffiche la souris, on affiche une boite d'alerte indiquant que le programme ne marche qu'en basse résolution, et enfin on termine le programme !

```
'
' Affichage de la page de présentation
'
CLS
PRINT CHR$(27);"f";
FILL STYLE =2,4
FILL COLOR =2
PBOX Ø,Ø,32Ø,2ØØ
```

Ici on efface l'écran, on fait disparaître le curseur (le pavé clignotant qui vous indique la position du prochain caractère qui va être tapé) puis on sélectionne le style de remplissage qui correspond a une trame uniforme, on choisit la couleur 2 pour ce remplissage et enfin on remplit tout l'écran. Ceci a donc pour effet de faire un fond grisé dans la couleur 2 (du rouge normalement)

```
'
FILL COLOR =Ø
PRBOX 1ØØ,8Ø TO 22Ø,12Ø
'
TEXT 122,1Ø3,"Le Pendu !"
```

Dans les trois lignes précédentes, on sélectionne le blanc comme couleur de remplissage et on dessine une boite pleine, ensuite on écrit le texte "Le Pendu !" dans cette boite. Ceci est donc l'affichage de la page de présentation proprement dite.

```
REPEAT
UNTIL INKEY$ <>""
```

Ces deux lignes servent à attendre qu'une touche soit appuyée, ceci est qui boucle qui correspond à : répète . . . jusqu'a ce qu'une touche soit appuyée. En effet la variable INKEY$ contient a n'importe quel moment la touche appuyée.

```
'
' on Initialise les variables et les tableaux
'
DIM Mots$(1ØØØ)
```

On dimensionne un tableau nommé Mots$ de 1ØØØ cases.

```
FOR I%L=1 TO TIMER /1ØØØ:A%L= RND(1): NEXT I%L
```

Cette boucle sert a rendre la fonction RND vraiment aléatoire

```
'
REPEAT
READ D$
IF D$="***" THEN EXIT
Index%L=Index%L+1
Mots$(Index%L)= UPPER$(D$)
UNTIL Ø
```

Ici nous avons une boucle sans fin (la boucle REPEAT . . . UNTIL Ø), donc ce qui est a l'intérieur de cette boucle devrait être exécuté a l'infini (je dis devrait car il y a une astuce). Donc a l'intérieur, on lit une donnée, si cette donnée est *** (donc si cette donnée est la dernière puisque les DATAS se finissent par ***) alors on sort de la boucle sans fin (voila l'astuce). Ensuite, si le programme continue de se dérouler a l'intérieur de la boucle c'est qu'il n'est pas sorti, c'est donc que la donnée n'était pas la dernière, donc on augmente la variable index de 1 et on stocke le mot lu dans le tableau. La fonction UPPER$ sert a tout convertir en majuscules.

```
Nb_Mots%L=Index%L
```

On met dans la variable Nb_mots le nombre de mots, qui est l'index quand on est sorti de la boucle.

```
'
' Affichage de la page principale du jeu
'
CLS
FILL COLOR =2
PBOX Ø,Ø,32Ø,2ØØ
'
FILL COLOR =Ø
PCIRCLE 16Ø,7Ø,65
'
PRBOX 3Ø,15Ø TO 29Ø,165
PRBOX 6Ø,175 TO 26Ø,19Ø
```

Ici affichage de la page principale, nous faisons a peu près la même chose que pour l'affichage de la page de présentation, on efface l'écran, on définit la couleur 2 pour le remplissage, on remplit tout l'écran comme pour la page de présentation, on dessine un cercle plein en haut (pour le pendu), une boite un peu plus bas (pour les lettre déjà utilisées) et enfin une boite tout en bas (pour le mot que l'on cherche).

```
'
' Début du jeu
'
_Début_Partie
'
Mot$=Mots$( INT( RND(Nb_Mots%L))+1)
```

Ici on tire un nombre au hasard : INT(RND(Nb_mots))+1 et on prend le mot qui correspond a ce nombre dans la table. On stocke ce mot dans la variable Mot$ qui contient donc le mot à découvrir.

```
Mot2$= LEFT$(Mot$,1)+"_"*( LEN(Mot$)-2)+ RIGHT$(Mot$,1)
```

On met dans la variable mot2$ les choses suivantes : la première lettre du mot à découvrir, puis un nombre de tirets égal a la longueur du mot moins 2, puis la dernière lettre du mot à trouver.

```
Prop$="-"*26
```

On met dans la variable qui contient la liste des lettres déjà proposées 26 tirets car au début aucune lettre n'a été proposée.

```
L_Restantes%L= LEN(Mot$)-2
```

On met dans la variable L_Restantes le nombre de lettres qu'il reste à trouver, c'est à dire le nombre de lettres du mot moins celle du début et celle de la fin.

Pendu%L=Ø

Le joueur n'est pas pendu (en effet il commence la partie !) donc on met à zéro la variable qui indique quand le joueur est pendu !

'

TEXT 12Ø,185,Mot2$
TEXT 75,16Ø,Prop$

On Affiche le mot en cours de recherche (mot2$) et la liste des lettres déjà proposées (prop$)

'

```
REPEAT
REPEAT
REPEAT
REPEAT
A$= INKEY$
UNTIL A$<>""
```

Les trois lignes précédentes attendent qu'une touche soit pressée et cette touche sera dans la variable A$

A$= UPPER$(MID$(A$,4,1))

On met dans A$ la touche qui a été effectivement pressée tout en la convertissant en majuscule. En effet la variable INKEY$ ne contient pas seulement la lettre pressée, et ainsi pour obtenir la touche pressée il faudra prendre le quatrième caractère de la variable INKEY$ (ici il s'agit de la variable A$ mais cela revient au même car on avait fait

A$=INKEY$.

UNTIL A$>="A" AND A$<="Z"

Ici si la lettre est entre A et Z on continue le programme sinon on remonte au REPEAT correspondant (le troisième)

UNTIL MID$(Prop$, ASC(A$)-64,1)="-"

Ici si la lettre n'a jamais été proposée alors le programme continue sinon il remonte au deuxième REPEAT

'

' on inscrit la lettre proposée dans la liste des lettres
' qui ont déjà été proposées.

'

MID$ (Prop$, ASC(A$)-64,1)=A$

Ici on va inscrire la lettre dans la liste des lettres déjà proposées, ainsi si la lettre est B on va remplacer le deuxième tiret de la chaîne prop$
par un B.

'

' recherche si la lettre est dans le mot

'

Lettre_Trouvee%L=Ø

La variable Lettre_trouvée est a 1 si on a trouvé la lettre dans le mot, une ou plusieurs fois, au début on la met a zéro car on a pas encore trouvé de lettre !

FOR I%L=2 TO LEN(Mot$)-1

On fait une boucle a partir de la deuxième lettre du mot jusqu'a l'avant dernière (en effet on connait la première et la dernière lettre dès le début)

```
IF MID$(Mot$,I%L,1)=A$ THEN
L_Restantes%L=L_Restantes%L-1
MID$ (Mot2$,I%L,1)=A$
Lettre_Trouvee%L=1
ENDIF
```

Dans le test précédent on regarde si la lettre qui correspond a la position de la boucle I est la même que la lettre demandée par le joueur, si oui le programme effectue ce qui se trouve à l'intérieur du test, c'est à dire on diminue la variable qui indique le nombre de lettres qu'il reste à trouver, on met en place la lettre trouvée dans la variable Mot2$ et on met a 1 l'indicateur qui indique qu'une lettre à été trouvée.

NEXT I%L

'

IF Lettre_Trouvee%L=Ø THEN
Pendaison

Si la variable Lettre_trouvée est a zéro alors on exécute la procédure de pendaison ! (voir plus loin)

ELSE
TEXT 12Ø,185,Mot2$

Si au contraire on a trouvé une lettre on affiche la (ou les) nouvelles lettres qui ont été trouvées

ENDIF
TEXT 75,16Ø,Prop$

On affiche de toutes façons la liste des lettres qui ont été proposées a nouveau (car forcément une nouvelle lettre à été proposée depuis la dernière fois)

'

UNTIL L_Restantes%L=Ø OR Pendu%L=7

Ici si le joueur à été pendu 7 fois ou si il ne reste plus de lettres a trouver, alors il a soit perdu, soit gagné, donc on continue le programme, sinon le jeu continue et on remonte au premier REPEAT.

'

' c'est la fin du jeu !

'

```
IF Pendu%L=7 THEN
FORM_ALERT (1,"[Ø][ Pendu !!! ][ok]",A%L)
ELSE
FORM_ALERT (1,"[Ø][ Gagné !!! ][ok]",A%L)
ENDIF
END
```

ici on affiche une boite d'alerte avec écrit soit PENDU soit GAGNE selon le cas et on termine le programme.

'

' procédure qui pend un peu plus a chaque fois qu'elle est appelée

'

DEF PROC Pendaison

On définit la procédure de Pendaison.

Pendu%L=Pendu%L+1

A chaque fois qu'on l'appelle, le joueur est pendu un peu plus, donc on augmente la variable Pendu qui nous dit ou en est la "pendaison" du joueur !

```
IF Pendu%L=1 THEN
DRAW 14Ø,1ØØ TO 14Ø,4Ø
ENDIF
```

Si c'est la première étape alors on dessine le poteau

```
IF Pendu%L=2 THEN
DRAW 14Ø,4Ø TO 18Ø,4Ø
DRAW 14Ø,6Ø TO 16Ø,4Ø
ENDIF
```

Si c'est la deuxième étape alors on dessine le haut de la potence.

```
IF Pendu%L=3 THEN
DRAW 17Ø,4Ø TO 17Ø,45
CIRCLE 17Ø,55,1Ø
DRAW 17Ø,65 TO 17Ø,85
ENDIF
Etc . . . Etc . . .
IF Pendu%L=4 THEN
DRAW 17Ø,7Ø TO 16Ø,8Ø
ENDIF
IF Pendu%L=5 THEN
DRAW 17Ø,7Ø TO 18Ø,8Ø
ENDIF
IF Pendu%L=6 THEN
DRAW 17Ø,85 TO 16Ø,95
ENDIF
IF Pendu%L=7 THEN
DRAW 17Ø,85 TO 18Ø,95
ENDIF
RETURN
```

'

' Datas de tous les mots que le jeu connait
' (attention la dernière doit forcément être "****")

'

DATA "éléphant","cacahuètes","trombone","coulisse"
DATA "joystick","hebdo","super","canard","**"**

Et enfin les données qui sont les mots, vous pouvez ici rajouter autant de mots qu'il vous plaira et supprimer ceux-ci si vous voulez!

KO sur ST

GESTION DE FICHIERS

Parmi toutes les gestions de fichiers reçues, nous avons retenu le programme écrit par J.M. BIEBER.


```
Setcolor 1,2,3,2
Setcolor 2,3,4,7
Setcolor 3,5,2,7
Dim F$(1ØØØ)
Dim Ty$(6)
For I=1 To 6
  Read Ty$(I)
Next I
Data Jeux,Util.,Tr.text,aventu.,educat.,fichier
Gosub Innitial
Cls
Rem menu
Partie1:
Deftext 1,16,Ø,26
Text 1,3Ø,"      REPERTOIRE DE
PROGRAMMES"
Print
Deftext 2,12,Ø,6
Text 4ØØ,5Ø,"(c) BIEBER JM"
Print At(1Ø,1Ø),"1  —> AJOUT/MODIF
D'UNE FICHE"
Print At(1Ø,11),"2  —> SUPPRIMER UNE
FICHE"
Print At(1Ø,12),"3  —> RECHERCHE"
Print At(1Ø,13),"4  —> TRI"
Print At(1Ø,14),"5  —> LISTER LE FI-
CHIER"
Print At(1Ø,15),"6  —> IMPRESSION DU
        FICHIER"
Print At(1Ø,16),"7  —> IMPRESSION DE LA
        LISTE DES TITRES"
Print At(1Ø,17),"8  —> FIN DU TRAVAIL (
        (OBLIGATOIRE)"
Rbox 18Ø,6Ø,53Ø,15Ø
Print
Print
Print
Print "Nb.Prog.:";Nb;"/1ØØØ"
Print
Print
Print "VOTRE CHOIX"
Encore:
C$=Inkey$
C=Val(C$)
If C<1 Or C>8
  Goto Encore
Endif
On C Gosub
Ajout,Supprime,Recherche,Tri,Liste,Impression,Impression1,Fin
Cls
Goto Partie1
'
' *************** ajout **************
Procedure Ajout
  Aj:
  Modif=Ø
  Cls
  Print At(8,1),"-- AJOUT / MODIFICATION
FICHE --"
  Print
  Print "FICHE Numero :"
  Input " (ENTER No.suivant) :",N$
  If N$=""
    Inc Nb
    N=Nb
    Print At(23,4);Nb
    Goto Suite
  Else
    N=Val(N$)
    Modif=1
    Print
  Endif
  Gosub Spaffiche
  Suite:
  Print
  Print "TITRE :"
  Line Input Nom$
  Print
  Print "Numero de support : "
  Line Input Num$
  Print
  For I=1 To 6
    Print I;"—> ";Ty$(I)
  Next I
  Print
  Gosub Test
  Print Ty$(R)
  Type=R
  Print
  Print "DISK"
  If Modif=1
    Gosub Compression
  Endif
  Print
  Print " - COMFIRMATION (O/N) ? -"
  Gosub Oui
  If R=1
    Gosub Compression
  Else
    If R=Ø
      Dec Nb
      Goto Aj
    Endif
  Endif
Return
' **************** sauv.fiche *************
Procedure Fin
  Cls
  Deftext 2,17,Ø,6
  Text 2ØØ,4Ø,"-- SAUVEGARDE DU
          FICHIER --"
  Print At(2Ø,8),"SAUVEGARDE"
  Open "o",#1,"FICHEJEU.dat"
  Print #1,Nb
  For I=1 To Nb
    Print #1,F$(I)
    Print At(24,1Ø),I
  Next I
  Close #1
  New
Return
' ***************** INITIAL ***************
Procedure Innitial
  Cls
  Hidem
  Print
  Print At(1Ø,5),"-- CHARGEMENT DU
          FICHIER - (O/N)"
  Gosub Oui
  If R=1
    Gosub Chargement
  Else
  Endif
Return
' **************** chargement fiche *******
Procedure Chargement
  Cls
  Deftext 2,17,Ø,6
  Text 2ØØ,4Ø,"-- chargement du fichier --"
  Print At(2Ø,8),"chargement"
  Open "i",#1,"fichejeu.dat"
  Input #1,Nb
  For I=1 To Nb
    Input #1,F$(I)
    Print At(39,1Ø);I
  Next I
  Close #1
Return
' *************** s/p liste **************
Procedure Liste
  Cp=2Ø
  Co=1
  Present:
  Cls
  M=Ø
  Print String$(7Ø,"-")
  Print "! N°.";Tab(1Ø);"!";Tab(2Ø);"NOM";
      Tab(35);
      "!  TYPE  ! DISK. N°  !  NOTE    !"
  Print String$(7Ø,"-")
  For I=Co To Cp
    Gosub Decompression
    Print "! ";I;Tab(1Ø);"!  ";Nom$;Tab(35);
      "! ";Type$;Tab(45);"! ";Num$;
      Tab(57);"!  ";" DISK";Tab(7Ø);"!"
  Next I
  Print "——————————————— ESPACE->
      Suite  M->Menu ———————————"
  Repeat
    R$=Upper$(Inkey$)
  Until R$=" " Or R$="M"
  If R$=" "
    Co=Cp+1
    Cp=Cp+2Ø
    Goto Present
  Else
    If R$="M"
    Endif
  Endif
Return
'
' ************* s/p  affiche *****************
'
Procedure Spaffiche
  I=N
  Gosub Decompression
  Print "FICHE No. : ";I
  Print "TITRE     : ";Nom$
  Print "type      : ";Type$
  Print "No.Support: ";Num$
  Print "support   : ";"DISK"
Return
' *************** tri *********************
Procedure Tri
  Cls
  Print At(5,1);"-- TRI PAR"
  Print
  Num=Nb
```

```
S1=Num
Print "1 - Titre"
Print "2 - Numero disk : ?"
Print
Repeat
  R$=Inkey$
Until R$="1" Or R$="2"
If R$="1"
  Goto Titre
Else
  If R$="2"
    Goto Trn
  Endif
Endif
Print
Titre:
Print Tab(12);"- tri en cours -"
While S1>1
  S1=S1-1
  S2=Num-S1
  Flag=1
  While Flag=1
    Flag=Ø
    For S3=1 To S2
      S4=S1+S3
      If Left$(F$(S3),1Ø)>Left$(F$(S4),1Ø)
        X$=F$(S3)
        F$(S3)=F$(S4)
        F$(S4)=X$
      Endif
    Next S3
  Wend
Wend
Goto F
Trn:
Print Tab(12);"- tri en cours -"
While S1>1
  S1=S1-1
  S2=Num-S1
  Flag=1
  While Flag=1
    Flag=Ø
    For S3=1 To S2
      S4=S1+S3
      If Right$(F$(S3),3)>Right$(F$(S4),3)
        X$=F$(S3)
        Swap F$(S3),F$(S4)
        F$(S4)=X$
      Endif
    Next S3
  Wend
Wend
F:
Return
' ***************** décompression *************
Procedure Decompression
  X$=F$(I)
  Nom$=Left$(X$,17)
  Type$=Ty$(Val(Mid$(X$,18,1)))
  Num$=Right$(X$,3)
Return
' ***************** test Ø-6 ******************
Procedure Test
  Tes:
  R$=Inkey$
  R=Val(R$)
  If R$="" Or R>6
    Goto Tes
  Endif
Return
' ***************** test Ø-4 ******************
Procedure Test2
  Tes2:
  R$=Inkey$
  R=Val(R$)
  If R$="" Or R<1 Or R>4
    Goto Tes2
  Endif
Return
' ***************** test o/n ******************
Procedure Oui
  Repeat
    R$=Upper$(Inkey$)
```

```
  Until R$="O" Or R$="N"
  If R$="O"
    R=1
  Else
    If R$="N"
      R=Ø
    Endif
  Endif
Return
' ***************** compression **************
Procedure Compression
  Nom$=Upper$
        (Left$(Nom$+"                 ",17))
  Num$=Right$("ØØØ"+Num$,3)
  A$="Ø"
  B$="DISK"
  If Type=1
    A$="1"
  Else
    If Type=2
      A$="2"
    Else
      If Type=3
        A$="3"
      Else
        If Type=4
          A$="4"
        Else
          If Type=5
            A$="5"
          Else
            If Type=6
              A$="6"
            Endif
          Endif
        Endif
      Endif
    Endif
  Endif
  F$(N)=Nom$+A$+Num$
Return
' ********************* supprimer fiche **********
Procedure Supprime
  Cls
  Input "              Numero de fiche
        a supprimer";N$
  N=Val(N$)
  If N<>Ø
    Print
    Print
    Gosub Spaffiche
  Endif
  Print
  Print
  Print Tab(1Ø),"COMFIRMER (O/N) -"
  Gosub Oui
  If R=1
    For I=N To 999
      F$(I)=F$(I+1)
    Next I
    Nb=Nb-1
  Endif
Return
' ************ sortie imprimante ***************
Procedure Impression
  Cls
  Print Tab(15),"- IMPRESSION FICHIER -"
  Co=1
  M=Ø
  Lprint String$(7Ø,"-")
  Lprint "! N°.";Tab(1Ø);"!";Tab(2Ø);"NOM";
        Tab(35);
        "!  TYPE  ! DISK. N°  !  NOTE    !"
  Lprint String$(7Ø,"-")
  For I=Co To Nb
    Gosub Decompression
    Lprint "! ";I;Tab(1Ø);"!  ";Nom$;Tab(35);
        "! ";Type$;Tab(45);"! ";
        Num$;Tab(57);"!  ";
        " DISK";Tab(7Ø);"!"
  Next I
  Lprint String$(7Ø,"-")
Return
```

```
' ************ SORTIE LISTE NOMINATIVE
****
Procedure Impression1
  Cls
  Print Tab(15),"- IMPRESSION LISTE -"
  For T=1 To Nb Step 3
    For J=Ø To 2
      I=T+J
      Gosub Decompression
      Lprint Tab(J*25);Nom$;
    Next J
    Lprint
  Next T
  Lprint
Return
' **************** RECHERCHE
*******************
Procedure Recherche
  Cls
  Cp=Ø
  Print "RECHERCHE PAR"
  Print
  Print
  Print "1 - Titre"
  Print "2 - Numero de disqette"
  Repeat
    R$=Inkey$
  Until R$="1" Or R$="2"
  If R$="1"
    Goto Tit
  Else
    If R$="2"
      Goto Nd
    Endif
  Endif
  Tit:
  Input "TITRE : ";T$
  T$=Upper$(T$)
  For N=1 To Nb
    If T$=Left$(F$(N),Len(T$))
      Print
      Gosub Spaffiche
      Cp=Cp+1
      If Cp=3
        Cp=Ø
      Endif
    Endif
  Next N
  While Inkey$<>""
  Wend
  Goto Fl
  Nd:
  Input "NUMERO DE DISQUETTE : ";R$
  R$=Right$("ØØØ"+R$,3)
  For N=1 To Nb
    If R$=Right$(F$(N),3)
      Print
      Gosub Spaffiche
      Cp=Cp+1
      If Cp=3
        Cp=Ø
      Endif
    Endif
  Next N
  While Inkey$<>""
  Wend
  Fl:
  Print
  Print
  Print Tab(15),"FIN DE RECHERCHE"
Return
```

KO sur CPC

JOYSTICK-RUNNING

Un jeu d'échelle super sympa avec plusieurs tableaux, qui se pratique au clavier ou au Joystick, avec des supers sons : JOYSTICK-RUNNING écrit spécialement pour vous par EKRAME ATMANE.

```
10 REM::::::::::::::::::::::::::::::
20 REM:                          :
30 REM:  JOYSTICK-RUNNING        :
40 REM:  ------------------      :
50 REM:  © 1989 JOYSTICK Hebdo / EKRAME ATMANE
60 REM:  ------------------      :
70 REM:  POUR AM'ATEUR           :
80 REM:  -_-_-_-_-_-_-           :
90 REM::::::::::::::::::::::::::::::
100 REM
110 BORDER Ø:MODE 1:INK Ø,Ø:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,18:CLS
120 PEN 3:LOCATE 11,8:PRINT STRING$(21,"*"):
     LOCATE 11,8:PRINT STRING$(21,"*"):
     FOR H=9 TO 17:LOCATE 11,H:PRINT "*":
     LOCATE 31,H:PRINT"*":NEXT
130 PEN 2:LOCATE 13,10:PRINT"-1-";:PEN 1:
     PRINT" REGLES DE JEU"
140 PEN 2:LOCATE 13,13:PRINT"-2-";:PEN 1:PRINT" JOYSTICK"
150 PEN 2:LOCATE 13,16:PRINT"-3-";:PEN 1:PRINT" CLAVIER"
160 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 160
170 PRINT CHR$(7):IF A$="1" THEN 210
180 IF A$="2" THEN 280
190 IF A$="3" THEN 290
200 GOTO 160
210 MODE 1:CLS:PEN 1:LOCATE 15,1:PRINT"THE RUNNING
MAN":
220 PEN 1:LOCATE 2,8:PRINT"DEPART=RETURN(POUR SELEC-
TION JOYSTICK)"
230 PEN 3:LOCATE 2,12:
     PRINT"DEPART=COPY(POUR SELECTION CLAVIER)"
240 PEN 2:LOCATE 2,16:PRINT"SAUT=";CHR$(240);:
     PRINT" POUR(JOYSTICK & CLAVIER)"
250 PEN 3:LOCATE 2,20:
     PRINT"TOURNER LES MOULINS=ESPACE(CLAVIER),
     BOUTON (JOYSTICK)"
260 LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT"F(FIN)"
270 LOCATE 33,25:PEN 1:PRINT"<ENTER>":
     CALL &BB18:GOTO 10
280 D1$=CHR$(11):D2$=CHR$(88):DEP$=CHR$(13):
     NVL$=CHR$(32):GOTO 300
290 D1$=CHR$(240):D2$=CHR$(224):DEP$=CHR$(224):
     NVL$=CHR$(32):GOTO 300
300 REM::::::::::::::::::::::::::::::
310 REM:    INITIALISATION       :
320 REM:                         :
330 REM:                         :
340 REM::::::::::::::::::::::::::::::
350 SYMBOL AFTER 184
360 SYMBOL 185,6,6,60,12,18,16,104,8:BG1$=CHR$(185)
370 SYMBOL 186,6,6,24,46,16,24,36,36:BG2$=CHR$(186)
380 SYMBOL 187,96,96,28,48,72,8,22,16:BD1$=CHR$(187)
390 SYMBOL 188,96,96,24,116,8,24,36,36:BD2$=CHR$(188)
400 SYMBOL 189,153,90,60,24,24,36,36,36:BT$=CHR$(189)
410 SYMBOL 191,Ø,16,16,20,20,85,85,255:PIC$=CHR$(191)
420 SYMBOL 192,126,255,195,219,219,195,255,126
430 SYMBOL 193,6,6,24,46,8,30,33,64:BSG$=CHR$(193):
     SYMBOL 194,96,96,24,116,16,120,132,2:BSD$=CHR$(194)
440 SYMBOL 195,Ø,126,66,66,66,66,126,Ø
450 SYMBOL 196,126,126,126,126,126,126,126,126:
     SYMBOL 197,Ø,255,255,255,255,255,255,Ø
460 SYMBOL 198,Ø,255,2,12,48,64,255,Ø:RE$=CHR$(198)
470 SYMBOL 199,247,7,112,118,6,110,224,247:
     MR$=CHR$(199):PA$=MR$
480 SYMBOL 200,255,153,24,24,24,24,24,24:AS$=CHR$(200)
490 SPEED KEY 100,1
500 MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:PAPER Ø:CLS:
     INK 1,26:INK 2,24:INK 3,6
510 DIM A(40,22):DIM PX(10):DIM PY(10):MOU=1
520 F1$=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(32)
530 F2$=CHR$(197)+CHR$(192)+CHR$(32)
540 F3$=CHR$(32)+CHR$(192)+CHR$(197)
550 F4$=CHR$(32)+CHR$(196)+CHR$(32)
560 TRAN$=CHR$(22)+CHR$(1)
570 NOR$=CHR$(22)+CHR$(Ø)
580 D=-1:ST$="Ø11Ø":B$=BD1$:B2$=BD2$:TRI=Ø
590 ENT 1,15,-1,3:ENV 1,15,-1,3:
     ENT 2,5,1,1,10,-1,1,10,1,1,10,-1,1,15,1,1:
     ENV 2,5,3,1,1,Ø,18,6,-3,4:ENV 3,10,-1,2:
     ENT 3,10,-2,2
600 WINDOW #1,2,39,1,22:WINDOW #2,1,40,23,25:
     TBL=1:VIE=5:SCORE=Ø:RECORD=Ø:TT=50
610 PEN 1:PLOT 1,45,3:DRAW 639,45:DRAW 639,5:
     DRAW 1,5:DRAW 1,45
620 PEN 2:FOR H=1 TO 5:LOCATE 2+H,24:
     PRINT BG1$:NEXT:LOCATE 10,24:PRINT"TAB :":
     LOCATE 15,24:PRINT TBL:LOCATE 19,24:
     PRINT"SCO :":LOCATE 25,24:PRINT SCO
630 GOSUB 1820
640 REM::::::::::::::::::::::::::::::
650 REM:                         :
660 REM:  ROUTINE PRINCIPALE     :
670 REM:                         :
680 SOUND 1,1700,2,15
690 A$=INKEY$:IF A$=D1$ THEN 870
700 IF A$=D2$ THEN GOSUB 1140
710 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT " "
720 X=X+D
730 IF D=-1 AND A(X,Y)=3 THEN D=+1:X=X+1:B$=BG1$:B2$=BG2$:
     SOUND 1,1500,60,15,1,1,25
740 IF D=+1 AND A(X,Y)=3 THEN D=-1:X=X-1:B$=BG1$:B2$=BD2$:
     SOUND 1,1500,60,15,1,1,25
750 LOCATE X,Y:PRINT B$:FOR T=1 TO TT:
     LOCATE X,Y:NEXT:PRINT B2$
760 IF A(X,Y+1)=2 THEN 1290
770 IF A(X,Y+1)=Ø THEN 1540
780 IF A(X,Y+1)=5 THEN 1140
790 IF A(X,Y+1)=7 THEN 1700
800 IF A(X,Y+1)=10 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ":
     LOCATE X,Y+1:PRINT B2$:GOSUB 2960:GOTO 1810
810 FOR T=1 TO TT:NEXT T:GOTO 640
820 REM::::::::::::::::::::::::::::::
830 REM:                         :
840 REM:    ARNOLD SAUTE         :
850 REM:                         :
860 REM::::::::::::::::::::::::::::::
870 LOCATE X,Y:PRINT" ":
880 IF D=-1 THEN GOTO 900 ELSE 1000
890 REM:::::SAUT @ GAUCHE::::::::::::
900 SOUND 1,1000,60,15,1,1
910 FOR H=1 TO 4:
920 S$=MID$(ST$,H,1):S=VAL(S$)
930 X=X-1
940 IF A(X,Y-S)<>Ø THEN X=X+1
950 IF A(X,Y-S)=1 AND S=Ø AND H=4 THEN Y=Y-1
960 LOCATE X,Y-S:PRINT BSD$
970 FOR T=1 TO 100:NEXT T:LOCATE X,Y-S:PRINT " "
980 NEXT H:GOTO 750
990 REM:::::::::SAUT @ DROITE::::::::
1000 SOUND 1,1000,60,15,1,1
1010 FOR H=1 TO 4
1020 S$=MID$(ST$,H,1):S=VAL(S$)
```

```
1Ø3Ø X=X+1
1Ø4Ø IF A(X,Y)<>Ø THEN X=X-1
1Ø5Ø IF A(X,Y-S)=1 AND S=Ø AND H=4 THEN Y=Y-1
1Ø7Ø FOR T=1 TO 1ØØ:NEXT:LOCATE X,Y-S:PRINT " ":
1Ø8Ø NEXT H:GOTO 75Ø
1Ø9Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
11ØØ REM:                            :
111Ø REM:     1/4 TOUR DES TRAPPES :
112Ø REM:                            :
113Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
114Ø SOUND 1,2Ø56,2Ø,15:MOU=MOU+1:
       IF MOU>4 THEN MOU=1
115Ø PEN 2:ON MOU GOTO 116Ø,118Ø,12ØØ,122Ø
116Ø FOR H=1 TO MO:LOCATE PX(H),PY(H):
       PRINT F3$:A(PX(H),PY(H))=Ø:A(PX(H)+2,PY(H))=1:
       LOCATE PX(H),PY(H)-1:
       PRINT F4$:A(PX(H)+1,PY(H)-1)=3:NEXT
117Ø PEN 1:GOTO 64Ø
118Ø FOR H=1 TO MO:LOCATE PX(H),PY(H)-1:
       PRINT F1$:A(PX(H)+1,PY(H)-1)=Ø:
       LOCATE PX(H),PY(H)+1:
       PRINT F4$:A(PX(H)+1,PY(H)+1)=3:NEXT
119Ø GOTO 64Ø
12ØØ FOR H=1 TO MO:LOCATE PX(H),PY(H):
       PRINT F2$:A(PX(H)+2,PY(H))=Ø:A(PX(H),PY(H))=1:NEXT
121Ø "PEN 1"RETURN
122Ø FOR H=1 TO MO:LOCATE PX(H),PY(H)-1:
       PRINT F4$:A(PX(H)+1,PY(H)- 1)=3:A(PX(H)+1,PY(H)+1)=Ø:
       LOCATE PX(H),PY(H)+1:PRINT F1$:NEXT
123Ø GOTO 64Ø
124Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
125Ø REM:   Chute sur un pic         :
126Ø REM:                            :
127Ø REM:                            :
128Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
129Ø SOUND 2,6Ø,35,15,2,2:LOCATE X,Y:PRINT " "
13ØØ PEN 3:PRINT TRAN$
131Ø LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(189)
132Ø FOR T=1 TO 2ØØØ:NEXT:PRINT NOR$
133Ø SCO=SCO-15Ø:IF SCO<Ø THEN SCO=Ø
134Ø PEN 2:LOCATE 24,24:PRINT "    ":
       LOCATE 24,24:PRINT SCO:VIE=VIE-1:
       LOCATE 3+VIE,24:PRINT " ":IF VIE=Ø THEN 143Ø
135Ø PEN 3:LOCATE X,Y+1:PRINT PIC$
136Ø IF AS=Ø THEN GOTO 229Ø
137Ø IF AS<>Ø THEN CLS #1
138Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
139Ø REM:                            :
14ØØ REM:         PERDU              :
141Ø REM:                            :
142Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
143Ø IF VIE=Ø THEN RESTORE 295Ø:FOR H=1 TO 1Ø:
       READ A,B:SOUND 1,425+(A*25),25*B,15:
       SOUND 1,Ø,2:NEXT:ELSE 182Ø
144Ø CLS:LOCATE 11,13:PRINT"UNE AUTRE ? (O/N):"
145Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 145Ø
146Ø A$=UPPER$(A$):IF A$="O" THEN CLS:
       RUN ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 145Ø
147Ø IF A$="N" THEN END
148Ø GOTO 145Ø
149Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
15ØØ REM:                            :
151Ø REM:    CHUTE LIBRE!!—..__      :
152Ø REM:                            :
153Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
154Ø SCO=SCO+5Ø:PEN 2:LOCATE 24,24:PRINT "        ":
       LOCATE 24,24:PRINT SCO
155Ø PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT " "
156Ø Y=Y+1:SOUND 1,46+SON,3,7
157Ø IF A(X,Y)=Ø THEN SON=SON+1Ø:LOCATE X,Y:
       PRINT CHR$(189)
158Ø IF A(X,Y)<>Ø THEN SON=Ø
159Ø IF A(X,Y+1)=1 THEN 64Ø
16ØØ IF A(X,Y+1)=2 THEN 129Ø
161Ø IF A(X,Y+1)=7 THEN 17ØØ
162Ø IF A(X,Y+1)=1Ø THEN 181Ø
163Ø IF A(X,Y+1)=5 THEN 114Ø
164Ø FOR T=1 TO 2Ø:NEXT:GOTO 155Ø
```

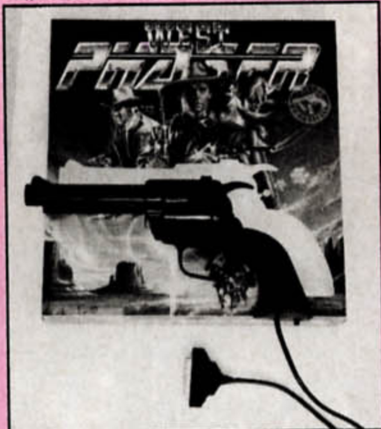
```
165Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
166Ø REM:                            :
167Ø REM:    SUR L'ASCENSEUR         :
168Ø REM:                            :
169Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
17ØØ PEN 1:LOCATE X,Y-1:PRINT B2$
171Ø PEN 3:LOCATE X,Y:PRINT AS$:A(X,Y)=1
172Ø LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(149):A(X,Y)=3
173Ø Y=Y-1
174Ø IF A(X-1,Y+1)=1 OR A(X+1,Y+1)=1 THEN 64Ø
175Ø FOR T=1 TO 2Ø:NEXT:SOUND 6,25,1,15:GOTO 17ØØ
176Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
177Ø REM:                            :
178Ø REM:       GAGNE                :
179Ø REM:                            :
18ØØ REM::::::::::::::::::::::::::::::
181Ø CLS #1:TBL=TBL+1:TT=TT-3:PEN 2:LOCATE 15,24::
       PRINT TBL:IF TBL>9 THEN 294Ø
182Ø ON TBL GOTO
184Ø,185Ø,186Ø,187Ø,188Ø,189Ø,19ØØ,191Ø,191Ø
183Ø REM changement de tabl
184Ø GOTO 196Ø
185Ø RESTORE 244Ø:GOTO 196Ø
186Ø RESTORE 253Ø:GOTO 196Ø
187Ø RESTORE 265Ø:GOTO 196Ø
188Ø RESTORE 274Ø:GOTO 196Ø
189Ø RESTORE 284Ø:GOTO 196Ø
19ØØ GOTO 297Ø
191Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
192Ø REM:                            :
193Ø REM:  DESSINS DES TABLEAUX      :
194Ø REM:                            :
195Ø REM::::::::::::::::::::::::::::::
196Ø GOSUB 296Ø:ERASE A:ERASE PX:ERASE PY:
       DIM A(4Ø,22):DIM PX(1Ø):DIM PY(1Ø)
197Ø READ pa,pic,mo,re,so,as,tr,mr
198Ø REM**********PASSERELLES***********
199Ø PEN 1:FOR H=1 TO PA
2ØØØ READ DE,F,L
2Ø1Ø FOR X=DE TO F:LOCATE X,L:PRINT PA$:A(X,L)=1:NEXT
2Ø2Ø NEXT H
2Ø3Ø REM**********PICS******************
2Ø4Ø PEN 3:FOR H=1 TO PIC
2Ø5Ø READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT PIC$:A(X,Y)=2:NEXT
2Ø6Ø REM**********MOULINS***************
2Ø7Ø PEN 2:FOR H=1 TO MO
2Ø8Ø READ PX(H),PY(H):LOCATE PX(H),PY(H):PRINT F3$:
       A(PX(H),PY(H))=Ø:LOCATE PX(H),PY(H)-1:PRINT F4$:
       A(PX(H)+1,PY(H)-1)=3:NEXT
2Ø9Ø REM**********RESSORTS**************
21ØØ PEN 3:FOR H=1 TO RE
211Ø READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT RE$:A(X,Y)=5:NEXT
212Ø REM************SORTIE**************
213Ø FOR H=1 TO SO
214Ø READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT "*":A(X,Y)=1Ø:NEXT
215Ø REM************ASCENSEUR***********
216Ø IF AS=Ø THEN 22ØØ
217Ø PEN 3:FOR H=1 TO AS:READ X,Y
218Ø LOCATE X,Y:PRINT AS$:A(X,Y)=7:NEXT
219Ø REM************TROUS***************
22ØØ IF TR=Ø THEN 224Ø
221Ø FOR H=1 TO TR
222Ø READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT " ":A(X,Y)=Ø:NEXT
223Ø REM************MURS****************
224Ø IF MR=Ø THEN 229Ø
225Ø PEN 2:FOR H=1 TO MR
226Ø READ DE,F,L
227Ø FOR Y=DE TO F:LOCATE L,Y:PRINT MR$:A(L,Y)=3:NEXT
228Ø NEXT H
229Ø LOCATE 39,3:PEN 1:PRINT BD1$:X=39:Y=3
23ØØ A$=INKEY$:IF A$="" THEN 23ØØ
231Ø IF A$="F" THEN RUN
232Ø IF A$=DEP$ THEN 64Ø
233Ø GOTO 23ØØ
234Ø REM————TABLEAU 1————
235Ø DATA 6,14,3,3,1,Ø,3,2
236Ø DATA 2,39,4,2,22,8,24,39,12,2,22,16,2,26,2Ø,
28,38,2Ø,26,22,27,22,28,22
```

```
2370 DATA 12,4,18,4,24,4,32,4,8,8,22,8,28,12,14,16,
        4,20,32,20,26,22
2380 DATA 6,4,24,12,26,20
2390 DATA 12,8,32,12,24,20
2400 DATA 39,22
2410 DATA 4,4,28,4,14,8
2420 DATA 1,22,2,1,22,40,10,14,14
2430 REM*********TABLEAU2**************
2440 DATA 8,19,4,4,1,5,4,3
2450 DATA 2,39,4,12,32,8,2,12,12,12,32,16,32,39,
        12,2,12,20,18,26,20,32,39,20
2460 DATA 34,4,18,8,26,8,2,12,9,12,30,16,13,22,
        11,22,30,22,34,20,15,22,16,22,17,22,27,22,28,
        22,29,22,31,22,23,22,24,22
2470 DATA 22,8,32,8,26,16,22,20
2480 DATA 24,4,12,4,16,16,38,20
2490 DATA 22,22
2500 DATA 10,12,34,12,20,16,4,20,14,22
2510 DATA 8,4,5,12,22,16,11,20
2520 DATA 1,22,2,1,22,40,9,15,13
2530 REM********TAB3******************
2540 DATA 5,9,2,2,1,2,19,7
2550 DATA 2,39,4,2,39,7,2,39,11,17,38,15,2,39,22
2560 DATA 5,7,22,7,39,7,10,11,18,11,7,22,18,22,20,22,24,22
2570 DATA 5,11,31,11
2580 DATA 39,11,23,11
2590 DATA 39,22
2600 DATA 2,21,19,22
2610 DATA 2,4,6,4,7,4,11,4,12,4,16,4,17,4,21,4,22,4,26,4,27,4,31,4,
        32,4,2,7,2,11,16,11,19,15,31,15,33,15
2620 DATA 5,6,3,1,22,1,1,22,40,12,21,8,16,21,23,16,21,38,12,14,17
2630 DATA 3,4,3,3,3,1,0,3,1,1,1,3,3,1,3,3,4,1,3,4
2640 REM TAB 4
2650 DATA 6,8,2,2,1,3,0,6
2660 DATA 2,3,4,5,33,4,39,39,4,2,39,22,7,23,12,25,31,17
2670 DATA 5,22,6,22,22,22,33,22,34,22,15,12,25,<x17,27,17
2680 DATA 15,4,25,4
2690 DATA 20,4,21,12
2700 DATA 39,22
2710 DATA 4,22,24,17,32,22
2720 DATA 1,22,1,1,22,40,5,21,3,13,21,23,18,21,24,18,21,31
2730 REM TAB 5
2740 DATA 7,13,4,3,1,2,2,4
2750 DATA 2,39,4,6,39,9,1,9,14,8,16,15,15,21,16,29,38,16,2,39,22
2760 DATA 10,9,18,9,26,9,34,9,10,15,11,15,18,16,
        17,16,2,22,29,22,30,22,26,22,27,22
2770 DATA 8,4,15,4,24,4,32,4
2780 DATA 13,4,21,4,29,4
2790 DATA 39,22
2800 DATA 3,21,28,22
2810 DATA 3,4,3,14
2820 DATA 1,22,1,1,22,40,6,8,6,16,21,38
2830 REM*******TAB6******
2840 DATA 12,34,7,12,1,6,1,6
2850 DATA 2,39,4,8,16,9,30,39,7,20,30,10,14,19,
        13,24,39,13,2,6,17,13,21,17,23,28,17,36,38,18,
        2,21,20,22,34,22
2860 DATA 14,4,22,4,28,4,30,4,31,4,9,9,12,9,13,9,
        14,9,31,7,32,7,28,10,29,10,16,17,18,17,20,17,
        27,17,28,17,14,20,15,20,17,20,18,20,20,20,21,
        20,4,22,5,22,6,22,7,22,23,22,24,22,27,22,36,22,
        37,22,38,22
2870 DATA 9,4,17,4,22,4,36,4,15,13,23,17,5,20
2880 DATA 20,4,34,7,36,7,38,7,23,10,30,13,18,13,8,
        20,9,20,10,20,8,4,16,4
2890 DATA 39,22
2900 DATA 22,10,6,17,12,20,32,22,33,22,35,22
2910 DATA 6,4
2920 DATA 5,9,8,5,9,16,5,7,30,1,22,1,1,22,40,18,22,21
2930 GOTO 2970
2940 REM******FUNEBRE**************
2950 DATA 3,4,3,3,3,1,0,3,1,1,1,3,3,1,3,3,4,1,3,4
2960 SOUND 3,638,50,15,1:SOUND 3,638,25,15,1:
        SOUND 3,638,25,15,1:SOUND 3,568,25,15,1:
        SOUND 3,638,50,15,1:SOUND 3,638,50,15,1:
        SOUND 3,478,100,15,1:RETURN
2970 CLS:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 7,12:
        PRINT»BRAVO CHAMPION!!! TU AS REUSSI»:
        LOCATE 7,14:
        PEN 3:PRINT»@ PASSER TOUS LES TABLEAUX»:
        LOCATE 7,16:PEN 1
2980 PEN 1:LOCATE 7,20:PRINT»UNE AUTRE PARTIE?»
2990 A$=INKEY$:IF A$=»» THEN 2990
3000 A$=UPPER$(A$):IF A$=»O» THEN RUN ELSE IF A$=»N»
        THEN END ELSE 2990
```

Quand vous en aurez marre de jouer ou de programmer, rêvez un peu devant votre CPC avec des motifs géométriques à l'infini.
Une petite séquence proposée par Paul NICOLAS


```
10 MODE 1
20 a$=»Paul NICOLAS et J O Y S T I C K  H e b d o  vous
        proposent un KALEIDOSCOPE ****** «
30 PRINT CHR$(23);»A»:BORDER 1:INK 0,24:INK 1,0:
        x=INT(4+15*RND):y=INT(3+10*RND):a=x:b=y:
        MODE 1:ORIGIN 320,200
40 WHILE (a)<>0 OR b<>0
50 x=(2*(ABS(a)>319)+1)*x:y=(2*(ABS(b)>199)+1)*y:a=a+x:b=b+y
60 SOUND 7,45,8.5,15
70 a$=a$+MID$(a$,1,1):a$=RIGHT$(a$,LEN(a$)-1):LOCATE 1,1:
        PRINT LEFT$(a$,40);
80 MOVE a,b:DRAW -a,b:DRAW -a,-b:DRAW a,-b:DRAW a,b:WEND
90 RUN
```

CONCOURS



WEST PHASER est un produit qui sera disponible fin Septembre; C'est une véritable innovation car dans un superbe package nous trouverons associés, un PISTOLET LUMINEUX (PHASER), un MEGA LOGICIEL de jeu où l'on doit tenter d'abattre les méchants les plus redoutables de l'Ouest américain, et un ENSEMBLE de ROUTINES en assembleur ou basic, qui permettront à tout un chacun de se programmer des logiciels utilisant le PHASER.

Le principe du PHASER est relativement simple, bien qu'il faille du temps pour le mettre au point. Il a une résolution de près de 1 pixel. Pour simplifier, imaginez qu'il y a une cellule photo électrique dans le canon et un interrupteur sur la gâchette, le tout connecté à la prise RS 232 pour les ST, PC et AMIGA, et à la prise Joystick pour les CPC.

Lorsque la cellule photo électrique, qui est pointée sur le téléviseur rencontre le canon à électron de celui çi, une routine se déclenchera et calculera ainsi la position pointée par le pistolet sur l'écran. Les routines qui seront donc livrées avec un WEST PHASER permettront de savoir:

- Si la gachette a été appuyée
- Quelles sont les coordonnées X,Y pointées sur l'écran

LE BUT DE CE CONCOURS EST DE TROUVER UNE IDEE ORIGINALE MAIS REALISABLE, D'UTILISATION DU PHASER....

TOUT EST PERMIS.... ENVOYEZ-NOUS VOS IDEES ET LES MEILLEURS D'ENTRE VOUS RECEVRONT UN WEST PHASER POUR LEUR BECANE....

Une seule adresse
JOYSTICK Hebdo - concours WEST PHASER
177 rue Saint Honoré
75001 PARIS

PONY EXPRESS

Des problèmes? des suggestions?
Ecrivez à : JOYSTICK Hebdo
PONY EXPRESS
177, rue Saint-Honoré
75001 PARIS

Salut JOYSTICK, mon hebdo préféré! J'ai un Atari 520STF depuis pas longtemps, et j'essaye de charger des images DEGAS en GFA Basic. Je fais: BLOAD«A:\IMAGE.PI1»,XBIOS(2)34 mais je n'arrive pas à avoir les bonnes couleurs, et il faut donc que je recrée toute la palette avec des SETCOLOR, c'est pénible! Comment dois-je faire pour que ça soit automatique?

Michel CLAVEAU

OUAHAYAYAYAAAAAAH! Stop! Arrête tout! Coupez! Rideau! Ouah, l'autre! T'es fou, lui, eh, oh! Ne fais jamais ça: tu envoies une partie de ton image dans une zone de la mémoire qui est normalement réservée au GEM. Tu risques des problèmes plus conséquents que des couleurs bizarres, en procédant comme ça. Quatre bombes, par exemple... Bon, il y a une solution, t'inquiète pas, hein! Recopie la procédure qui suit, et sauve la avec l'option SAVE,A du GFA Basic, comme ça tu pourras la «merger» dans n'importe quel programme:

```
PROCEDURE Charge.degas
LOCAL a$,im$
FILESELECT «\*.PI1»,»»,im$
IF LEN(im$) AND RIGHT$(im$)<>»\»
HIDEM
a$=SPACE$(32066)
BLOAD im$,VARPTR(a$)
BMOVE VARPTR(a$)+34,XBIOS(2),32000
VOID XBIOS(6,L:VARPTR(a$)+2)
ENDIF
REPEAT
UNTIL MOUSEK OR INP(2)
SHOWM
RETURN
```

Note l'utilisation du sélecteur de fichiers, exploité ici avec intelligence, puisqu'il ne plante pas si tu cliques dans CANCEL ou alors dans CONFIRMER sans rien avoir sélectionné.

Salut à toute l'équipe de l'hebdo le plus bôl
J'ai un compatible PC chez moi et je suis un fan de jeux micro. Je trouve que vos tests sont très bien, et que vous n'hésitez pas à être impitoyables avec les mauvais softs (et sympas avec les autres!), c'est super. Mais vous ne testez pas les jeux pour PC, c'est dommage; j'aimerais bien savoir ce qu'il y a de bien pour ma machine, je ne vais quand même pas acheter un CPC...

Gilbert BERGER

Salut Gilbert! Tu soulèves un problème épineux... C'est vrai que pas mal des jeux qui sortent sont adaptés sur PC. Mais il nous a semblé, à JOYSTICK, que le marché des PC était plutôt réservé à l'utilisation professionnelle, et que s'il est vrai que beaucoup de gens utilisent des PC et compatibles, c'est plutôt à leur bureau, et donc pas tellement pour jouer (ou alors ils ont un patron vraiment très cool!). Ceux qui ont un PC au travail ont plutôt un ST ou un AMIGA à la maison, pour s'éclater... Les joueurs sur PC nous semblent donc plutôt une minorité, et si l'on faisait une page pour eux, la majorité des lecteurs se sentirait peut-être frustrée. C'est donc bien un bête problème commercial pour nous, autant dire les choses franchement. Mais peut-être que l'on se trompe et que les fans de jeux sur PC ne sont pas si minoritaires que ça. Il faudrait qu'ils se manifestent, qu'ils nous écrivent pour nous donner leur avis. S'ils sont nombreux on verra sans doute ce que l'on peut faire...

Salut JOYSTICK Hebdo!
J'ai un Atari ST, et les jeux que je préfère, ce sont ceux où il y a de la vraie 3D, des images calculées en perspectives en temps réel, avec faces cachées, ombres, et tout ça... Genre VIRUS, STARGLIDER II, DRILLER, etc... En fait, j'aimerais bien pouvoir "fabriquer" sur mon micro des univers comme ceux qu'il y a dans ces jeux et me balader ensuite dedans un peu comme avec un simulateur de vol, mais je ne sais pas quel programme choisir. Tu peux m'aider? Merci d'avance.

Olivier GRATIOLET

Bonjour Olivier. Tu as raison de t'intéresser à la 3D, c'est un domaine passionnant! Le problème, c'est que sur ST, dans ce secteur, c'est pas la joie: il y avait des programmes pas trop cher comme GFA OBJET ou DIMENSION 3, mais ils ont disparu parce qu'ils ne se vendaient pas bien. Il y a aussi STAD, qui est un programme de dessin auquel sont intégrées des options de 3D pas mal, mais ça ne marche qu'en noir et blanc. Le soft qui s'est imposé en standard, c'est CAD-3D, alias CYBERSTUDIO, mais il a pas mal de défauts et pour être utilisé à fond il faut lui adjoindre les autres programmes de la gamme CYBER, ce qui revient vraiment très cher. Et puis de toutes façons, dans aucun de ces logiciels (qui sont plutôt assez «sérieux»), il n'y a d'option «simulateur de vol»... L'idéal, en fait, ce serait que les programmeurs de jeux du style VIRUS ou STARGLIDER Il se décident à éditer dans le commerce des versions évoluées et conviviales des softs qu'ils se sont bricolés pour fabriquer leurs vaisseaux spatiaux. J'espère qu'ils lisent PONY EXPRESS, et qu'ils entendront ton appel!

Stèf.

Bonjour la rédaction,
Etant équipé d'un Atari 520 ST(nouvelles Roms) et ayant écrit des programmes en code machine, je ne parviens pas à faire s'exécuter ceux-ci en GFA Basic par: CALL var. Bien que var ait été préalablement défini. Toujours la même réponse: 4 Bombes instruction inconnue au 68000. Par ailleurs ces mêmes programmes marchent parfaitement sur les 520 ST anciennes Roms de mes copains.

Christian.

***Données insuffisantes, var doit être un entier; si la routine est contenue dans une chaîne alphanumérique, disons A$, il ne faut pas faire: CALL VARPTR(A$)
Mais:
A%=VARPTR(A$)
CALL A%
Ou, encore mieux:
VOID C:A%()
Le A%=VARPTR(A$) doit être placé avant chaque appel à la routine à cause des garbage collections.***

Salut !!
J'aimerais savoir comment trouver moi-même des POKES et des LISTINGS. Je possède un Commodore 64.

Grégoire SEBASTIEN.

Hello Joystick Hebdo,
J'achète assez souvent Joystick Hebdo car je suis toujours à l'affût de bidouilles. Mais je n'ai toujours pas compris comment vos fournisseurs en trucs et astuces font pour pondre un listing, un poke, un truc avec un éditeur de secteurs, etc... (Peut-être qui si vous m'expliquiez, j'en trouverais et vous les enverrais). Pour un listing, comment trouver la bonne façon de charger un fichier (trouver les bons Memory) ?

Fabien HAMON

***Salut les Pokes !! Comment ca !!! Certaines personnes voudraient nous remplacer, alors que nous sommes bien au chaud sous les cocotiers, les pieds tendrement bercés par les flots d'une mer si bleue quelle en ferait rougir la langue d'un chaud-show (ca ne vous rappelle rien?), enfin bref, nous sommes en vacances Koooaaaaa !! Bon, nous allons quand même vous expliquer car on doit penser à vous 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24, Merci ! Boss!!.
Il faut évidemment avoir de bonnes connaissances en assembleur et avoir une certaine expérience de la chose, mais bien sûr, il y a un début à tout. Pour trouver les vies infinies il y a deux méthodes, la première est la plus simple, mais pas la plus efficace, elle consiste à trouver les décrémentations (-1) du nombre de vies et mettre le registre à 255 comme par exemple l'instruction Z80 LD A,3 à transformer en LD A,&FF.
La réciproque existe aussi c-a-d que ça débute à 0 et le registre et incrémenté (+1), ensuite il y a un sous programme qui teste si la valeur n'est pas égale au nombre de vies à ne pas dépasser et si c'est le cas, on est dirigé vers l'écran de fin ou le GAME-OVER si vous préférez. Donc, dans ce cas là, il faut agir directement sur le test, une fois l'habitude prise on rencontre à 75% les mêmes instructions.
La deuxième méthode, plus complexe et plus simple à la fois consiste à enlever directement dans le programme le module de traitement des vies en mettant tout simplement des octets vides, c-a-d l'instruction NOP en Z80 ou encore en éliminant le JUMP (le saut ou GOSUB en Basic) qui dirige l'ordinateur vers le traitement en question.
Le journal entier ne suffirait pas pour tout expliquer car il y a souvent des petites variantes.***

Cher Joystick Hebdo,
Je lis souvent le journal le plus bô et lui demande un renseignement vital: Qu'est-ce qu'une RSX et comment s'en servir sur CPC 464 sans lecteur de disquettes, avec quel logiciel ?
Je t'en remercie d'avance.

Edouard DE GANAY

***Edouard,
La création et l'utilisation de RSX (Résident System eXtension) s'effectue sur tous les CPC et sans logiciels particuliers. Il s'agit d'ajouter de nouvelles fonctions au Basic, fonctions écrites en Assembleur, chargées et initialisées avec un label, en début de programme.
L'appel en Basic de ces nouvelles fonctions s'effectue simplement par un Shift ù suivi du label de la fonction, avec la possibilité, comme avec CALL, de transmettre des paramètres.
Voilà pour le principe, pour immédiatement passer à la pratique, tu peux lire:
Les clefs pour Amstrad 2, chez PSI page 83 ou,
La bible du CPC 6128 chez Micro-Application page 296.***

Virgin LOISIRS

PRESENTE

SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64



COLLECTION
ACTION
AVENTURE

LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

TOTAL : 93%

Games Machine • Commodor User Super Star
Zapp Sizzler • The One



13, place des Vosges
75004 PARIS
TEL. 42 77 34 76

VISITE AU SOUK

Vous savez ce que c'est, une imposture? Vous connaissez Jean-Yves Lafesse, De Chavanne, Globe, Actuel? Ca consiste à se faire passer pour ce qu'on est pas. On a décidé d'en faire autant, y a pas de raison. Nous sommes allés dans des magasins d'informatique, en nous faisant passer pour des - pfuil - clients. Eh bien bizarrement, les - berk! - clients ne sont pas toujours les bienvenus dans les magasins en question.

DAVID ET OLIVIER ENQUETENT SUR LES MAGASINS MICRO

28 juin. A la suite d'un pari (perdu), on décide d'aller visiter quelques magasins d'informatique pour voir comment est accueilli le chaland.

AVANT C'ÉTAIT ...

Normalement, y a pas de quoi faire un article sur le sujet, un magasin c'est un magasin, ça se passe partout de la même façon. Vous entrez, nimbé d'une aura évanescente, d'accortes vendeuses se précipitent pour jeter leurs manteaux en peau synthétique sous vos pas afin que vos semelles en cuir synthétique (vous avez remarqué? SPA à fond la caisse) n'entrent pas en contact avec la vile moquette qui pourrait les souiller, le directeur du magasin lui-même vient à votre encontre et vous demande de sa voix mielleuse:

«Bonjour, très estimable client, quelle joie, quelle surprise, auriez-vous décidé de venir nous - j'en frémis - acheter quelque chose? Puis-je me permettre de vous inviter à prendre un siège? Puis-je vous appeler Maître? Jocelyne, veuillez offrir un thé à la menthe au Maître. Dépêchez-vous, bon sang! C'est un client! Sylvie, Corinne, venez vous agenouiller aux pieds du Maître. Vous êtes bien, cher Maître? Vous désirez autre chose? Du chauffage, peut-être? Albert, allez me chercher mon bureau Louis XV, brisez-le en morceau et faites-en un feu de cheminée, le Maître a froid. Voilà. Vous savez peut-être déjà ce que vous avez l'intention de nous - quel bonheur! - acheter? Ou peut-être désirez-vous que Jocelyne vous montre nos quelques articles? Non? Vous savez déjà? Un crayon à 1 franc et 20 centimes? Mais avec plaisir, cher Maître! Jocelyne, apportez un crayon, je vous prie, et n'oubliez pas le paquet cadeau. Mais si, cher Maître, j'insiste. Voilà. Vous convient-il? Vous m'en voyez au comble de la joie. Tenez, je vais même vous faire une réduction. Après tout, je n'ai pas besoin de faire de la marge, comme on dit dans nos métiers. Je ne mangerai pas ce soir, et voilà tout. Puis-je vous raccompagner jusqu'à la porte? Merci. Acceptez-vous de signer notre livre d'or? Vous êtes infiniment bon, Maître. Non, n'usez pas votre crayon tout neuf, tenez, prenez mon Dupont en or. Et gardez-le. Si, si, prenez, je n'en ai pas besoin. Je vais vous ouvrir la portière de votre voiture. Voilà. Attention au bas de votre manteau... Voilà. A bientôt, très estimable client. Au plaisir de vous revoir.»

ET AUJOURD'HUI...

Ca, c'était avant. Avant que les magasins d'informatique n'apparaissent. Depuis, le dialogue a un peu changé. Il se déroule de la manière suivante:

«Bonjour, monsieur le marchand, je suis un client qui vient vous donner mes sous. Pardon? Excusez-moi, je ne savais pas qu'il fallait vous appeler Votre Majesté. Je viens donc, Votre Majesté, pour acquérir l'un de ces merveilleux crayons à 1 franc 20 qui ornent votre magnifique vitrine. Pardon? Par dix uniquement? Ecoutez, je n'ai pas besoin de dix crayons, mais s'il le faut absolument... Ah, dix boîtes de dix? Mais ça fait cent crayons, ça! Oh, excusez-moi, Votre Grandeur, je ne voulais pas vous choquer. Oui, je comprends que vous deviez faire de la marge. Je vais en prendre cent, donc, puisqu'il n'y a pas moyen de faire autrement. Voici donc 120 francs... Ah, c'était hors taxes? Et c'est combien, la taxe? 33%? Produit de luxe? Bon, d'accord... Je peux avoir un sac en plastique? Pas pour une somme aussi ridicule? Vous avez raison, ce ne sont que des crayons, après tout. Merci bien. Puis-je m'enquérir auprès de vous de la durée de la garantie? Pas de garantie? Bon, eh bien tant pis, j'essaierai d'en user raisonnablement... Merci bien, monsieur le marchand... Au plaisir de vous revoir, Votre Honneur...»

C'est inutile, il a cessé d'écouter dès qu'il a encaissé vos brouzoufs.

De quoi, on déconne? Pas du tout, j'exagère à peine. Tenez, suivez-moi, on va le faire ensemble, ce tour des magasins...

MAINTENANT, TOURNONS...

Pour des raisons de proximité, on va commencer par le boulevard Voltaire, particulièrement bien fourni en détaillants. Ah oui, au fait, c'est à Paris qu'on a fait ça. C'est vrai, c'est pas gentil pour la province, mais si vous êtes sages, on vous fait les principales grandes villes à la rentrée. Boulevard Voltaire, donc, et on commence par Coconut.

C'est la classe, Coconut. Moquette, superbes vitrines, du matériel de démonstration partout, vendeurs encravatés, plusieurs pièces dans lesquelles on peut se balader, bref, on n'a pas l'impression d'être au marché aux puces. C'est déjà ça. En plus, tous les logiciels récents sont là, bien présentés dans les vitrines, classés par machine. Visiblement, Monsieur Nut (le magasin a été fondé par Monsieur Nut et Madame Coco) commande tout ce qui sort, sans distinction aucune, sur ST et Amiga du moins. Ca permet d'avoir le choix, bravo. Il y a même quelques logiciels pour Spectrum, c'est un des derniers à Paris. Encore bravo. Ca veut dire qu'en 2025, vous trouverez encore des logiciels pour ST et Amiga. C'est rassurant, non? Tiens, y a aussi des softs Séga, dans un coin. Bon, bon, préjugé favorable. Le moment est venu de jouer notre petite comédie.

Je suis un dingue de jeu, j'ai envie de les acheter tous, mais voilà, je suis pauvre comme Rizla+, pardon, comme Job, et je ne peux m'en payer qu'un seul. Le choix est difficile, car tous me tentent! Une seule solution: appeler un vendeur pour lui demander l'arbitrage. Pas de problème, ils sont six (les vendeurs) et l'un d'eux vient obligeamment à ma rescousse.

Il me conseille de choisir entre Forgotten Worlds et Phobia. Alors là, même un dirigeant chinois foncerait sans hésiter sur le premier. Il insiste pourtant, non non, les deux sont très bien, le choix est difficile. Je lui demande alors, de mon air le plus logique (vous savez faire ça, vous, prendre une tête logique? Triste, heureux, méfiant, oui, mais logique? Ce sont des années d'entraînement), à les essayer, à les lancer du moins, afin de me faire une idée des graphismes. Aïe, je lui aurais proposé de lui vendre des actions de La 5, il n'aurait pas réagi autrement. Mépris, on n'est pas là pour ça, et puis d'abord, on ne fait des démos qu'aux gens bien habillés et je ne pense pas qu'on puisse dire que vous fassiez partie de cette catégorie, jeune homme. De toutes façons, on n'a absolument pas le temps, vous voyez bien qu'on est débordés. Tu parles, on est deux dans le magasin, Olivier et moi, et il y a six vendeurs en train de s'amuser avec des écrans géants. Bon, tant pis, je n'achète rien. Pendant ce temps, Olivier dit qu'il est programmeur et amateur de jeux et qu'il voudrait une machine adaptée. Bien entendu, Coconut ne vendant que de l'Atari, c'est Atari qu'on lui conseille.

TOMBE LE MASQUE

Au bout d'un moment, Olivier avoue qu'il fait partie de Joystick Hebdo et entame une conversation à bâtons rompus avec le vendeur, qui lui dit qu'ils ont abandonné Amiga parce qu'ils avaient eu des taux de machines défectueuses de l'ordre de 60%. Eh, n'exagérons pas! Si Coconut a abandonné Amiga, c'est plus probablement parce que Amie est trop proche pour qu'ils se risquent à faire jouer la concurrence. Quand on pense qu'il y a seulement trois ans, ils déclaraient que le ST n'avait aucun avenir!

Une semaine plus tard, on téléphone à Coconut: vous avez reçu le STOS en français? Oui, pas de problème, il est dispo. Comment ça, vous voulez dire que si je viens dans une demi-heure, je pourrai en acheter un, vous êtes sûr, vous en avez en stock, vous ne me faites pas déplacer pour rien? Oui, vous pouvez venir. Une demi-heure plus tard, on arrive: pas de STOS en français, pas même en anglais. Heureusement qu'on a pas fait 200 bornes, dis donc.

Quelques mètres plus loin, nous arrivons chez Amie. Manque de bol, quelqu'un nous reconnaît et on ne peut pas jouer notre petite comédie. C'est pas grave, on va faire un tour d'horizon quand même. Je pousse la porte du S.A.V., et je me prends une pile de moniteurs sur le coin de la tronche. Heureusement, ils étaient encore dans les cartons. C'est pas mieux dans le magasin lui-même: on a rarement vu un tel foutoir. En revanche, les prix sont très bas à la fois pour le matériel et pour les logiciels. De plus, on peut payer à crédit, par traites, en fin de mois, en deux fois, avec des bons d'échanges, du troc, bref, on paye comme on veut.

Côté logiciels, c'est bien fourni. Moins que chez Coconut, bien sûr, mais bien quand même. Les vendeurs sont sympas, cools, et se foutent royalement de la tête du client, servant tout le monde de la même façon. On y trouve du ST, de l'Amiga et du CPC dans l'une des

boutiques et du PC dans l'autre. Sympa, pro, pas cher, que demande le peuple?

"J.h... ?" QUÉSAKO ??

Et on arrive, deux carrefours plus loin, à Ultima. Alors là, ça va se gâter. Le magasin est tout beau, tout neuf, malgré le peu de produits en vitrine. En entrant, je vois, au fond du magasin, seul, un barbu en train de jouer à Kick Off. Circulant entre les étagères sur lesquelles sont exposés des logiciels aussi bien ST qu'Amiga, ainsi que pas mal de machines, je m'approche de la créature qui semble prendre son pied avec Kick Off.

- Bonjour...

Pas de réponse. Les yeux exorbités, il continue à manier frénétiquement son joystick.

- Bonjour! (là, j'ai parlé un peu plus fort).

Il condescend à m'apercevoir. Lui ayant demandé ce qu'il pensait de Phobia, il m'avoue que le logiciel n'est pas très bon. Un bon point. Il accepte même de me faire une démo. Je refuse poliment afin, lui dis-je, de ne pas le déranger. Aussitôt, il interprète: «Fin de l'interruption» et se replonge à corps perdu dans son jeu. Eh, mais oh, je ne veux pas de démo de CE jeu mais je voudrais quand même des renseignements! Je demande quelques prix qu'il me donne au début d'un air énervé, puis qu'il cesse de me donner au bout d'un moment, n'ayant pas flairé le richissime client. Les prix sont intéressants, soit dit en passant. Question nouveautés, en revanche, c'est pas le pied. Je reviens à la charge.

«Combien coûte un 520 ST?

-3490 francs.»

C'est normal, c'est le prix fixé par Atari. Je joue au con quand même.

«Mais chez Général, il est à 3190 francs!

-Alors, chez nous aussi.»

Aïe! Les prix sont variables! C'est pas très gentil pour le client, ça... Entretemps, des habitués sont arrivés, le téléphone sonne sans arrêt et plus personne ne s'occupe de moi. Le vendeur a quand même eu le temps, lorsque je lui ai posé quelques questions techniques, de me prouver son incompétence technique.

En sortant, je vais boire un café. Le barbu sort du magasin, fou furieux, m'apostrophe pour me demander s'il est vrai que je fais partie de JH (pas Johnny Hallyday, Joystick Hebdô), et à mon acquiescement, se met à me traiter de «faisan». Il est vrai que c'est le seul auquel je n'ai pas dévoilé mon imposture, qui lui a probablement été révélée par un des clients du magasin qui a dû me reconnaître. Il n'en reste pas moins que «faisan», c'est une drôle d'injure. Sémantiquement, il semble probable qu'elle soit dérivée du terme «faisandé». Il faudra que je demande à monsieur Kickoff la prochaine fois que je le verrai. Enfin, on se serait un peu cru dans un restaurant, alors que le patron vient de s'apercevoir que le petit client qui ne paye pas de mine et à qui il vient de servir du pain pas très frais, du vin pas très bon et un steack un peu dur pour écouler ses stocks, travaille en fait pour Gault et Millau.

LES VALAAABLES !!!

Il est temps de changer de quartier. Allons donc faire un tour dans le 17ème arrondissement, place Champerret, pour être exact. En face de la Main Jaune (célèbre boîte de nuit), se trouve Electron. Magasin propre, bourré de monde - et de vendeurs, l'adéquation semble réussie. J'entre à peine qu'un vendeur me prend en charge. A-t-il reçu Phobia?

«Hein, Phobia? C'est sorti, ça?»

Ben oui, c'est sorti il y a une semaine. Il est désolé, il ne l'a pas encore, il est peut-être dans le gros carton qu'ils viennent de recevoir mais ils n'ont pas encore eu le temps de le déballer, c'est samedi et il y a plein de monde. Par contre, il me propose un des 50 jeux qu'ils proposent en promotion à 120 francs tous les mois, Kripton Egg. A peine lui ai-je demandé ce qu'il vaut, qu'il se précipite sur une machine pour me le montrer. Il me recommande ensuite plusieurs autres logiciels, tous également bons. Au fond du magasin, d'autres vendeurs font des démonstrations de matériel à des clients potentiels. Ici, on est pris en charge de A jusqu'à Z et il est difficile de sortir du magasin les mains vides. L'accueil est sûrement le plus chaleureux qu'il m'ait été donné de voir. Les prix sont bons, même si les nouveautés ne sont pas toujours disponibles le jour même. Ca, c'est du magasin comme on aimerait en voir plus souvent.

SCAP, à Saint-Denis, c'est exactement la même chose. Inutile de vous réécrire le même paragraphe: les vendeurs sont extrêmement gentils, compétents, disponibles, les prix sont dans la moyenne, le magasin est agréable, tout est bien. Si ti vaux, c'en a lou magasin qu'il est très bian.

UN PEU DE GROSSIUM?

On va voir un peu du côté des grossiums, maintenant. Tiens, un petit coup de Général, par exemple. Ah ah, Général. Pourquoi pas Capitaine ou Colonel pendant qu'on y est. Qu'est-ce que je suis drôle. Je tiens la pêche d'enfer.

Mais je déchante rapidement en voyant le monde qui se presse dans la boutique, pardon, dans le magasin, que dis-je, dans l'entrepôt. C'est bourré à craquer. Question matos, y a pas à dire, on trouve ce qu'on veut. Et puis on peut payer à crédit des offres d'achat exceptionnelles en promotion avec des cartes de réduction au tarif étudiant, si on veut. Enfin, c'est dur d'avoir la totale, mais on peut essayer d'en avoir deux ou trois. En plus, les garanties constructeurs sont étendues d'un an, ce qui signifie (je précise pour les mal-comprenants, on sait jamais) qu'elle passe à deux ans pour l'Amiga et l'Atari, par exemple. Et les vendeurs connaissent bien le matos. Pour le soft, en revanche, c'est pas ça qu'est ça. Tiens, je demande le prix d'un jeu à un type très affairé. Une bonne et grasse dizaine de minutes plus tard, il revient pour me donner le prix en question, qui était probablement pris dans les glaces arctiques et bon, il a fallu monter une expédition pour aller le chercher, on comprend ça très bien. Aller chercher le prix d'un logiciel sur l'Himalaya, ou dans la forêt amazonienne, c'est un truc qu'on fait tous les jours, chez Général. Remarquez, dans la mesure où les prix en question sont vraiment très bas (il en va de même pour le matériel, c'est pratiquement les prix les plus bas de Paris), ça ne me dérange pas outre mesure. Avant que mon vendeur ne reparte quelque part en Sibérie, je lui demande son avis sur SDI. Il saisit la boîte, étudie la jaquette en détail et me lance: «Les graphismes sont géniaux, le jeu est super». Fin de la consultation, merci Docteur. Heureusement qu'il y a des techniciens compétents au SAV pour contrebalancer ça.

LE TEMPLE FNAC

Tiens, un autre gros. La FNAC. Pour les ceusses qui ne sont jamais venus à Paris, ni dans une grande ville, la FNAC, comment dire, c'est un peu un supermarché de la culture. On y vend des bouquins, des disques, des chaînes hifi, des télés, des scopes, des appareils photos, etc. Très chic, pas trop cher, et en général on y trouve tout ce qu'on veut. A la FNAC des Halles, donc (ah oui, au fait, il y a plusieurs FNAC, et dans les Halles où ils y avait les Halles il y a 15 ans de ça, il n'y a plus les Halles, il y a une FNAC à la place, ainsi qu'un escalator sur trois niveaux que le monde entier nous envie, surtout moi qui en aurait bien besoin pour monter les deux étages de chez moi parce qu'il n'y a pas d'ascenseur, plus quelques boutiques, j'espère que vous avez suivi), il y a un rayon micro-informatique. Et dans ce rayon, il y a des logiciels. Et sur ces logiciels, il y a une étiquette avec un prix. Et ce prix est drôlement cher. Et y a pas de nouveautés. Et puis côté renseignements, c'est pas là qu'il faut venir chercher. Parce que la FNAC, c'est un supermarché de la culture, alors on se dit que bon, un supermarché, c'est familial, un peu l'ambiance kermesse, on va pouvoir trouver des gens à qui parler. Eh ben non, pauvre naïf. Parce que les vendeurs, ils ont laissé tomber le côté supermarché pour ne se rappeler que du côté culture. Du coup, ils n'adressent plus la parole qu'aux prix Nobel, ou à l'extrême limite aux médaillés des Arts et de la Culture, pourvu qu'ils aient également la légion d'honneur. Alors vous pensez bien que nous, pauvres mortels, on peut toujours se gratter, pour obtenir des renseignements. On croirait que c'est eux qui les écrivent, les bouquins qu'ils vendent. Où va-t-on, je vous le demande.

MICROMANIA YA BON

Eh bien on va chez Micromania qui est à l'étage au-dessus et notre dernier magasin pour aujourd'hui. Néons partout, plein de softs partout aussi, et même plus de softs que de néons, je trouve, mais ça n'est pas important dans le sujet qui nous préoccupe. Alors là, les nouveautés, elles sont dans les rayons le jour même de leur sortie, vous pouvez en être sûr (si elles sont vraiment sorties, bien sûr. Des fois, y a des pubs pour des jeux et les jeux y sont même pas sortis, eh). Les vendeurs sont sympas et il y a même des présentations de jeux sur des cassettes vidéo. Attention cependant, beaucoup de ces présentations sont extraites du jeu d'arcade et non des adaptations micro.

Là, une idée m'est venue. J'ai acheté un jeu (Time Scanner), je suis rentré chez moi, j'ai pris un éditeur de secteur et j'ai effacé une partie du programme. Qu'est-ce que vous voulez, on est con quand on est jeune. Et puis, la griserie du grand reportage, l'aventure, tout ça, bref, je retourne à Micromania en disant que le jeu marche pas et qu'est-ce que je pourrais faire, s'il vous plaît? Fort obligeamment, il me propose de changer la disquette. Je la rembarque, je prends mon effaceur de secteur, bourreau fais ton office, et je reviens (en plus, ça se passe sur deux semaines, ça). Msieu, mon jeu l'est cassé, koualafé satapé? Mais pas de problème, cher monsieur, on va vous le changer, vous pouvez même en prendre un autre si vous le désirez. Eh ben. Je suis surpris par tant de gentillesse. J'ai recommencé encore une fois, et ça a encore marché. Alors là, on peut dire que les gens de Micromania sont vraiment obligeants. Oui, je sais, c'est normal qu'un revendeur change un jeu défectueux, mais je ne suis pas persuadé que tous les magasins dans lesquels nous nous sommes livrés à notre petite escapade aient accepté aussi facilement. C'est pas une raison pour flinguer les disquettes que vous allez acheter, hein. Abuser de la gentillesse des gens, c'est risquer de la voir disparaitre.

ET ALORS ?

Voilà, fin de la visite. Bon, faut temporiser, quand même. Vous savez comme on est temporisateurs, à Joystick. On adore ça. Tu viens boire un café, Ernest? Non, je peux pas, je temporise. Ah d'accord, je comprends. Temporisons donc. Dans un magasin donné, il n'y a pas qu'un vendeur. Il se peut que nous soyons tombé sur le pire, ou sur le meilleur. Ces anecdotes ne sont pas des jugements définitifs, ce ne sont que des instantanés, pris à un moment donné, dans un contexte donné. Disons que ça influence un peu les pourcentages de chances de trouver un type revêche dans un magasin et un type sympa dans un autre. Pour ce qui est des prix, là, c'est définitif. Y a les chers et les pas chers. M'enfin, bon, on vous a fait l'état des lieux, aucun magasin n'est tout bon ou tout mauvais, à vous de faire le reste: comparez les pubs, téléphonez pour vous renseigner... Faites jouer la concurrence, quoi.

INDEX des 2000

TRUCS - ASTUCES - POKES publiés dans JOYSTICK Hebdo depuis le 1er Numéro.

Il vous manque un numéro...??? Vous pouvez le commander en découpant le coupon "COMPLETER VOTRE COLLECTION"

SOFT	STANDARD	ASTUCE	JOYSTICK N°
10TH FRAME	ST	T	2
1942	CBM	P	1
1942	SPE	P	27
1943	ST	L	10
1943	CBM	L	21
1943	CBM	L	23
1943	CBM	P	9
1943	CPC	P	8
1943	SPE	L	29
1943 DK	CPC	L	9
3D FIGHT	CPC	T	12
3D FIGHT K7 & DK	CPC	L	15
3D FONGUS	ORI	P	9
3D STARFIGHTER K7	CPC	L	36
3D STARSTRIKE	CPC	L	23
4*4 OFF ROAD RAC.	CPC	P	29
4*4 OFF ROAD RAC. DK	CPC	L	28
4*4 OFF ROAD RAC. DK	CPC	T	29
720°	CBM	L	2
720°	CBM	P	13
720°	SPE	P	6
720° DK	CPC	L	3
A VIEW TO A KILL	CBM	T	20
A320	CPC	T	15
A320	CPC	T	17
A320 DK	CPC	L	12
AAARGH	AMI	T	7
ACADEMY	CPC	T	1
ACADEMY	SPE	P	18
ACADEMY K7	CPC	L	2
ACE	CBM	T	27
ACTION BIKER	CBM	L	2
ACTION FIGHTER	SEG	T	9
ACTION FIGHTER	AMI	T	32
ADDICTABALL	AMI	T	17
ADDICTABALL	ST	T	7
ADDICTABALL	CBM	L	10
ADDICTABALL	CBM	P	19
ADDICTABALL	MSX	L	17
ADV. PINBALL SIMUL.	SPE	P	30
AFRICAN RAIDERS	ST	T	27
AFTERBURNER	ST	T	16
AFTERBURNER	CBM	L	22
AFTERBURNER	CPC	P	21
AFTERBURNER	CBM	L	29
AFTERBURNER	AMI	L	32
AFTERBURNER	AMI	L	HS
AFTERBURNER DK	CPC	L	17
AFTERBURNER DK	CPC	T	18
AIGLE D'OR	TO	T	7
AIRBALL	AMI	T	32
AIRBALL	AMI	T	37
AIRBORNE RANGER	CBM	P	24
AIRBORNE RANGER	CBM	T	13
AIRWOLF	SPE	P	13
AIRWOLF II	CBM	P	1
AIRWOLF II	CPC	P	8
AIRWOLF II	SPE	P	13
AIRWOLF II K7	CPC	L	6
ALBEDO	ST	T	14
ALCHEMIST	SPE	P	20
ALERT	AMI	T	29
ALEX KID MIRACLED	SEG	T	8
ALEX KIDD	SEG	T	HS
ALIEN 8	SPE	P	20
ALIEN HIGWAY	SPE	P	23
ALIEN SYNDROME	ST	L	9
ALIEN SYNDROME	CBM	L	34
ALIENS	CBM	P	1
ALIENS	CPC	T	1
ALPHA ONE	AMI	T	27
ALTAIR	ST	T	11
ALTAIR	ST	L	26
AMAUROTE	SPE	L	26
AMAUROTE	CPC	P	31
AMAUROTE	CBM	P	31
AMAUROTE	CBM	P	32
ANARCHY	CBM	L	9
ANARCHY	SPE	P	1
ANDROID II	CPC	P	35
ANDYCAPP	CPC	P	10
ANTIRIAD	SPE	P	17
ANTIRIAD DK	CPC	L	2
ANTIRIAD K7	CPC	L	5
APPRENTICE DK	CPC	T	22
ARKANOID	AMI	T	1
ARKANOID	AMI	T	1
ARKANOID	AMI	T	4
ARKANOID	ST	T	1
ARKANOID	CBM	L	1
ARKANOID	CBM	T	1
ARKANOID	CBM	T	1
ARKANOID	CPC	P	1
ARKANOID	CPC	P	1
ARKANOID	MSX	L	1
ARKANOID	MSX	P	1
ARKANOID	SPE	P	1
ARKANOID	SPE	P	1
ARKANOID	SPE	P	1
ARKANOID	SPE	P	1
ARKANOID	TO	L	8
ARKANOID	TO	L	8
ARKANOID	SPE	T	32
ARKANOID DK	CPC	L	1
ARKANOID II	ST	T	1
ARKANOID II	ST	T	1
ARKANOID II	CBM	L	1
ARKANOID II	CBM	T	1
ARKANOID II	SPE	L	1
ARKANOID II	ST	L	29
ARKANOID II K7	CPC	L	1
ARKANOID K7	CPC	L	1
ARKANOID K7	CPC	L	1
ARMY MOVES	ST	T	21
ARMY MOVES	CBM	T	7
ARMY MOVES	CPC	T	1
ARMY MOVES	MSX	L	9
ARMY MOVES	MSX	P	10
ARMY MOVES	SPE	L	23
ARMY MOVES	SPE	P	13
ARMY MOVES II K7	CPC	L	5
ARMY MOVES K7	CPC	L	5
ARTICFOX	CPC	P	13
ARTICFOX	SPE	P	24
ARTICFOX DK	CPC	L	23
ARTURA	ST	T	11
ARTURA K7	CPC	L	16
ASPHALT	CPC	T	5
ASPHALT K7	CPC	L	2
ASTERIX	CPC	P	5
ASTERIX	SPE	P	18
ASTRO BLASTER	SPE	P	26
ATAX	ST	L	18
ATAX	ST	T	11
ATF	CPC	P	6
ATIC ATTACK	SPE	P	37
ATV SIMULATOR	CPC	P	36
ATV SIMULATOR	CBM	P	HS
ATV SIMULATOR	CPC	P	37
ATV SIMULATOR K7	CPC	L	34
AU REVOIR MONTY	MSX	P	19
AU REVOIR MONTY	SPE	P	13
AU REVOIR MONTY	CBM	P	26
AU REVOIR MONTY	CBM	P	31
AUSTRALO PITICUS	AMI	T	29
AVENGER	CBM	L	11
AVENGER	MSX	P	17
AVENGER	SPE	P	13
AVENGER	TOU	M	23
AVENGER DK	CPC	L	3
BAAL	ST	L	28
BAAL	AMI	T	35
BACK TO REALITY	CBM	L	15
BACK TO REALITY	CBM	P	28
BACK TO REALITY	CBM	P	31
BACK TO REALITY K7	CPC	L	22
BACKLASH	AMI	T	6
BACKLASH	ST	L	3
BADCAT	ST	T	12
BADCAT	CPC	P	HS
BADCAT DK	CPC	T	HS
BALL	AMI	T	22
BALL	ST	T	25
BALL	AMI	M	29
BALL	ST	M	29
BALL	AMI	S	29
BALL	ST	S	29
BALL BREAKER K7	CPC	L	5
BALL BREAKER K7	CPC	L	14
BALL CRAZY	CBM	P	1
BALL CRAZY DK	CPC	T	22
BALL CRAZY K7	CPC	L	15
BALLISTIX	ST	T	22
BANGKOK KNIGHT	CBM	P	HS
BANK BUSTER	ST	T	20
BANK BUSTER II	ST	T	21
BARBARIAN	AMI	T	2
BARBARIAN	ST	T	2
BARBARIAN	CBM	L	2
BARBARIAN	CBM	L	2
BARBARIAN	CBM	T	2
BARBARIAN	CPC	T	2
BARBARIAN	SPE	L	23
BARBARIAN	CBM	T	27
BARBARIAN DK	CPC	L	2
BARBARIAN DK	CPC	L	2
BARBARIAN DK	CPC	L	2
BARBARIAN II	CBM	L	14
BARBARIAN II	CPC	P	30
BARBARIAN II	CBM	T	32
BARBARIAN II	SPE	P	35
BARBARIAN II	SPE	L	36
BARBARIAN II DK	CPC	L	30
BARBARIAN II DK	CPC	T	30
BARBARIAN II K7	CPC	L	28
BARBARIAN K7	CPC	L	2
BARD'S TALE	APL	T	9
BARD'S TALE	AMI	L	26
BASIL	ST	T	10
BASIL	CPC	P	9
BASIL	SPE	L	9
BASIL	SPE	P	9
BASIL	CPC	P	26
BASIL DK	CPC	L	4
BASIL K7	CPC	L	20
BASKET MASTER	SPE	P	12
BASKET MASTER DK	CPC	T	20
BATAILLE PLANETES	CPC	T	1
BATMAN	ST	T	15
BATMAN	CBM	L	17
BATMAN	CBM	L	24
BATMAN	CBM	L	24
BATMAN	MSX	L	23
BATMAN	SPE	P	14
BATMAN	TOU	M	17
BATMAN	TOU	T	17
BATMAN	TOU	T	17
BATMAN	ST	L	32
BATMAN	CPC	P	32
BATMAN DK	CPC	L	17
BATMAN II	CPC	P	22
BATMAN K7	CPC	L	30
BATTLE SHIP	MSX	P	22
BATTLE SHIP CLAPTON	MSX	P	21
BATTLE VALLEY	CBM	L	34
BATTLETECH	AMI	L	37
BATTY	CPC	P	1
BATTY	SPE	P	1
BATTY DK	CPC	L	8
BATTY K7	CPC	L	4
BEACH HEAD K7	CPC	L	6
BEAM	AMI	T	32
BEDLAM	SPE	P	21
BEDLAM	CPC	T	32
BEDLAM DK	CPC	L	4
BETTER DEAD ALIEN	ST	T	3
BETTER DEAD ALIEN	ST	T	8
BEYOND ICE PALACE	CBM	P	9
BEYOND ICE PALACE	CBM	P	20
BEYOND ICE PALACE	CPC	T	6
BEYOND ICE PALACE	SPE	P	16
BEYOND ICE PALACE	AMI	T	HS
BEYOND ICE PAL. DK	CPC	L	6
BEYOND ICE PAL. K7	CPC	L	7
BIGGLES	CBM	P	1
BIGGLES	CPC	T	5
BILLY BANLIEUE II K7	CPC	L	9
BIO CHALLENGE	ST	T	25
BIONIC COMMAN DK	CPC	L	11
BIONIC COMMAND K7	CPC	L	21
BIONIC COMMANDO	AMI	L	19
BIONIC COMMANDO	AMI	T	5
BIONIC COMMANDO	AMI	T	7
BIONIC COMMANDO	AMI	T	19
BIONIC COMMANDO	ST	L	16
BIONIC COMMANDO	CBM	L	8
BIONIC COMMANDO	CBM	P	14
BIONIC COMMANDO	CBM	P	16
BIONIC COMMANDO	SPE	P	11
BIONIC COMMANDO	SPE	L	HS
BIVOUAC	ST	T	7
BIVOUAC	CPC	T	6
BLACK BELT	SEG	T	18
BLACK LAMP	CBM	L	4
BLACK LAMP	CBM	P	1
BLACK LAMP	SPE	L	9
BLACK LAMP	SPE	P	1
BLAGGER	CPC	T	17
BLASTEROIDS	ST	T	25
BLASTEROIDS	AMI	T	26
BLASTEROIDS	CPC	P	27
BLASTEROIDS DK	CPC	T	27
BLASTEROIDS DK	CPC	L	29
BLOOD BROTHERS	CBM	L	29
BLUE MAX	CBM	P	2
BMX FREESTYLE	CPC	P	37
BMX FREESTYLE DK	CPC	T	37
BMX SIMULATOR	ST	L	14
BMX SIMULATOR	CBM	P	2
BMX SIMULATOR	CBM	P	28
BMX SIMULATOR	CPC	P	35
BMX SIMULATOR DK	CPC	T	35
BMX SIMULATOR K7	CPC	L	5
BOB MORANE SF DK	CPC	L	1
BOB WINNER	CPC	P	11
BOB WINNER DK	CPC	L	37
BOBBY BEARING	CBM	L	5
BOBBY BEARING	SPE	P	17
BOBO	TO	T	21
BOBSLEIGH	SPE	P	10
BOMB FUSION	ST	T	33
BOMB JACK	CBM	P	2
BOMB JACK II	CBM	P	2
BOMB JACK II	CPC	P	14
BOMBJACK	ST	T	5
BOMBJACK	SPE	L	24
BOMBJACK	SPE	P	28
BOMBUZAL	ST	T	11
BOMBUZAL	CBM	L	37
BOMBYX	ORI	P	8
BONE CRUNCHER	AMI	T	29
BOOTY	SPE	L	19
BORROWED TIME	CBM	S	33
BOULDER DASH	ST	T	21
BOUNDER	MSX	P	19
BOUNDER	SPE	P	18
BOY RACER	CPC	T	9
BOY RACER K7	CPC	L	6
BRAINSTORM	SPE	T	27
BRAVESTAR	CPC	P	33
BRAVESTARR	CBM	L	3
BRAVESTARR	CBM	P	2
BRAVESTARR	CPC	P	31
BRAVESTARR K7	CPC	L	6
BREAKTHRU	SPE	P	17
BREAKTHRU	CBM	T	26
BREAKTHRU	CBM	P	29
BRIDE FRANKENSTEIN	CBM	P	30
BRUCE LEE K7	CPC	L	3
BUBBLE BOBBLE	AMI	T	23
BUBBLE BOBBLE	ST	L	15
BUBBLE BOBBLE	ST	T	5
BUBBLE BOBBLE	ST	T	20
BUBBLE BOBBLE	CBM	L	6
BUBBLE BOBBLE	CBM	T	4
BUBBLE BOBBLE	SPE	P	15
BUBBLE BOBBLE DK	CPC	L	1
BUBBLE BOBBLE K7	CPC	L	21
BUBBLE GHOST	CBM	T	6
BUBBLE GHOST	CPC	T	16
BUBBLE GHOST DK	CPC	L	8
BUBBLER	MSX	P	20
BUGGY BOY	ST	L	13
BUGGY BOY	CBM	L	4
BUGGY BOY	CBM	L	10
BUGGY BOY	CBM	P	2
BUGGY BOY	CPC	P	9
BUGGY BOY	CPC	P	18
BUGGY BOY	SPE	P	24
BUGGY BOY K7	CPC	L	1
BUMPY	CPC	T	31
BUMPY	CPC	P	35
BUMPY DK	CPC	T	35
BUSINNES +	TO	T	19
BUTCHER HILL	SPE	L	HS
CALIFORNIA GAMES	PC	T	17
CANAL MEURTRE	APL	T	10
CAPTAIN BLOOD	ST	T	7
CAPTAIN BLOOD	ST	T	25
CAPTAIN BLOOD	CPC	S	6
CAPTAIN BLOOD	CPC	T	16
CAPTAIN BLOOD DK	CPC	L	19
CAPTAIN SILVER	SEG	T	36
CARRIER COMMAND	AMI	T	10
CARRIER COMMAND	AMI	T	24
CARRIER COMMAND	ST	T	18
CARRIER COMMAND	ST	T	21
CARZY CARS II DK	CPC	T	29
CAULDRON II	CPC	P	9
CAULDRON II	CPC	P	26
CAULDRON II	SPE	P	HS
CAULDRON II K7	CPC	L	8
CAVERNS OF PALLE	AMI	T	30
CENTIPEDE	ORI	P	10
CHAIN REACTION K7	CPC	L	21
CHALLENGE GOBOTS	CBM	P	3
CHALLENGE GOBO. K7	CPC	L	21
CHAMPIONSHIP WRE.	CBM	T	18
CHARLY DIAMS DK	CPC	L	10
CHICAGO'S 30	CBM	P	32
CHICAGO'S 30	CPC	T	35
CHICAGO'S 30	ST	T	HS
CHICAGO'S 30	CBM	P	HS
CHOPLIFTER	SEG	T	11
CHOPLIFTER	SEG	T	HS
CHRONOS	CPC	T	9
CHRONOS DK	CPC	L	23
CHRONOS K7	CPC	L	36
CHUCKY EGG II	ST	T	33
CHUKKIE EGG II	CBM	P	HS
CLEVER & SMART	SPE	P	2
CLEVER & SMART	CPC	T	26
CLEVER & SMART K7	CPC	L	13
COBRA	CBM	T	6
COBRA K7	CPC	L	8
COMBAT LINX K7	CPC	L	24
COMBAT LYNX	CPC	P	14
COMBAT SCHOLL K7	CPC	L	2
COMBAT SCHOOL	CBM	L	3

COMBAT SCHOOL	CPC	T	6
COMBAT SCHOOL DK	CPC	L	26
COMBAT ZONE MENT.	CPC	T	7
COMMANDO	SPE	L	24
COMMANDO	SPE	P	15
COMMENT POKER	TOU	T	HS
CONAN LE BARBARE	APL	T	16
COSMIC PIRATE	ST	T	35
CRACK'ED	ST	T	15
CRAFTON & XUNK DK	CPC	T	26
CRAZY CARS	AMI	T	19
CRAZY CARS	ST	T	29
CRAZY CARS DK	CPC	L	15
CRAZY CARS II	CPC	P	29
CRAZY CARS II	ST	T	HS
CRAZY CARS II DK	CPC	L	25
CRAZY CARS K7	CPC	L	32
CRITICAL MASS	CBM	P	19
CRYSTAL CASTLE	CBM	T	19
CURSE SHERWOOD K7	CPC	L	35
CUSTODIAN	ST	T	29
CYBERMIND	ST	T	19
CYBERMIND	ST	T	20
CYBERNOID	AMI	T	9
CYBERNOID	ST	T	5
CYBERNOID	CBM	L	5
CYBERNOID	CBM	P	5
CYBERNOID	CPC	P	5
CYBERNOID	CPC	T	5
CYBERNOID	SPE	L	5
CYBERNOID	SPE	P	5
CYBERNOID	TOU	M	5
CYBERNOID	TOU	T	5
CYBERNOID	AMI	T	HS
CYBERNOID DK	CPC	L	5
CYBERNOID II	CBM	L	5
CYBERNOID II	CBM	P	25
CYBERNOID II	CPC	P	22
CYBERNOID II	CPC	T	5
CYBERNOID II	SPE	L	17
CYBERNOID II	SPE	L	18
CYBERNOID II	SPE	P	21
CYBERNOID II	SPE	P	24
CYBERNOID II	SPE	T	5
CYBERNOID II	TOU	M	12
CYBERNOID II	AMI	T	33
CYBERNOID II	ST	T	35
CYBERNOID II K7	CPC	L	18
CYBERNOID K7	CPC	L	5
DALEY THOMPSON	ST	T	17
DALEY THOMPSON	CPC	P	24
DALEY THOMPSON	CPC	T	8
DANDARE	SPE	P	15
DANDARE	CBM	T	4
DANDARE II	CBM	L	1
DANDARE II	SPE	P	2
DANDARE II	CBM	P	26
DARK CASTLE	CMB	L	HS
DARK FUSION	SPE	L	29
DARK FUSION	CPC	P	32
DARK FUSION	SPE	P	32
DARK FUSION	CPC	P	36
DARK FUSION	CPC	P	36
DARK FUSION DK	CPC	L	35
DARK FUSION DK	CPC	T	36
DARK FUSION K7	CPC	L	28
DARK SIDE	CPC	P	10
DARK SIDE	TOU	M	20
DARK SIDE DK	CPC	L	33
DEATH WISH III	CBM	L	1
DEATH WISH III	CBM	P	20
DEATH WISH III	MSX	P	10
DEATH WISH III	SPE	P	7
DEATH WISH III	CPC	P	HS
DEATH WISH III DK	CPC	T	HS
DEEP STRIKE DK	CPC	L	34
DEEP STRIKE K7	CPC	L	34
DEFENDER CROWN	AMI	T	4
DEFENDER CROWN	ST	T	23
DEFENDER CROWN	CBM	L	1
DEFLEKTOR	ST	T	7
DEFLEKTOR	CBM	L	5
DEFLEKTOR	CBM	T	2
DEFLEKTOR	SPE	P	2
DEFLEKTOR	CBM	P	26
DEFLEKTOR K7	CPC	L	1
DELTA	CBM	L	28
DENARIS	AMI	T	28
DENARIS	CBM	L	33
DENARIS	AMI	L	33
DESOLATOR DK	CPC	L	31
DEVIANTS	SPE	L	28
DIEUX DE LA MER	CPC	T	15
DIZZY	CBM	P	10
DIZZY	CPC	T	2

DIZZY	CPC	T	32
DIZZY K7	CPC	L	34
DOC DESTRUCTO K7	CPC	L	35
DOUBLE DETENTE	ST	T	36
DOUBLE DETENTE	ST	L	HS
DOUBLE DRAGON	AMI	L	20
DOUBLE DRAGON	ST	T	15
DOUBLE DRAGON	ST	T	22
DOUBLE DRAGON	CBM	L	19
DOUBLE DRAGON	CBM	L	21
DOUBLE DRAGON	CBM	P	27
DOUBLE DRAGON	ST	T	30
DOUBLE DRAGON	SPE	L	31
DOUBLE DRAGON	AMI	T	33
DOUBLE DRAGON	SPE	P	HS
DRAGONNINJA	CPC	P	20
DRAGONNINJA	CPC	P	21
DRAGONNINJA	CPC	T	13
DRAGONNINJA	CPC	T	14
DRAGONNINJA	TOU	M	20
DRAGONNINJA	CBM	L	26
DRAGONNINJA	CPC	T	26
DRAGONNINJA	CPC	T	26
DRAGONNINJA	CPC	P	26
DRAGONNINJA	CBM	T	26
DRAGONNINJA	SPE	P	29
DRAGONNINJA	CPC	T	36
DRAGONNINJA	CBM	P	36
DRAGONNINJA	CBM	L	HS
DRAGONNINJA	SPE	L	HS
DRAGONNINJA DK	CPC	L	17
DRAGONNINJA DK	CPC	L	26
DRAGONNINJA K7	CPC	L	23
DRAGONNINJA K7	CPC	L	26
DRAGONNINJA K7	CPC	L	31
DRAGON'S LAIR	CBM	T	1
DRAGON'S LAIR	AMI	T	28
DRAGON'S LAIR	AMI	T	HS
DRILLER	AMI	T	21
DRILLER	ST	L	17
DRILLER	CPC	P	20
DRILLER	CPC	P	20
DRILLER	CPC	S	3
DRILLER	CPC	S	4
DRILLER	SPE	L	20
DRILLER	SPE	P	2
DRILLER	SPE	P	20
DRILLER	SPE	P	20
DRILLER	TOU	M	4
DRILLER DK	CPC	L	2
DRILLER DK	CPC	L	4
DRILLER K7	CPC	L	20
DRUID	CPC	P	1
DRUID DK	CPC	L	2
DRUID II	CPC	T	12
DRUID II	SPE	L	5
DRUID II	SPE	P	21
DRUID II K7	CPC	L	24
DUET K7	CPC	L	36
DUGGER	ST	L	HS
DUNGEON MASTER	ST	T	29
DUSTIN	MSX	P	21
DYNAMIC DUO DK	CPC	T	37
DYNAMITE DAN II	MSX	P	20
EAGLES	CBM	P	11
EDEN BLUES	ST	T	18
EDEN BLUES DK	CPC	L	25
EIDOLON	CBM	L	12
ELEVATOR ACTION	CBM	P	14
ELEVATOR ACTION	CPC	P	10
ELF	ST	T	27
ELIMINATOR	ST	T	4
ELIMINATOR	ST	T	14
ELIMINATOR	TOU	M	13
ELIMINATOR	CBM	L	33
ELIMINATOR	CBM	P	34
ELIMINATOR	AMI	L	HS
ELITE	AMI	T	15
ELITE	ST	L	11
ELITE	CBM	P	3
ELITE	CBM	L	26
ELITE	CPC	T	34
ELITE DK	CPC	L	7
EMERALD MINE	AMI	L	25
EMMANUELLE	AMI	T	16
EMMANUELLE	AMI	T	36
EMPIRE STRIKES BACK	AMI	T	10
EMPIRE STRIKES BACK	CBM	T	HS
EMPIRE STRIKES B. K7	CPC	L	25
ENDURO RACER	ST	T	2
ENDURO RACER	CBM	L	2
ENDURO RACER	CPC	P	24
ENDURO RACER	SPE	P	14
ENDURO RACER	SPE	P	16
ENDURO RACER	TO	L	9

ENDURO RACER DK	CPC	L	1
ENTOMBED	CBM	P	29
EQUINOX	CBM	P	11
EQUINOX	CPC	P	5
EQUINOX	SPE	P	20
EQUINOX K7	CPC	L	2
EVERONE'S A WALLY	CBM	P	27
EVIL DAWN	AMI	T	29
EXOLON	ST	T	14
EXOLON	ST	T	17
EXOLON	CBM	L	22
EXOLON	CBM	P	3
EXOLON	CBM	T	1
EXOLON	SPE	P	18
EXOLON DK	CPC	L	21
EXOLON K7	CPC	L	2
EXPLORA II	TOU	S	HS
EXPRESS RAIDER	SPE	T	26
EXPRESSING	ST	T	22
FAIRLIGHT	CBM	P	3
FAIRLIGHT	CPC	S	25
FALCON	ST	T	24
FANTASTIC VOYAGE	SPE	P	20
FEARY TALE	AMI	L	15
FER & FLAMME	CPC	T	11
FER & FLAMME DK	CPC	L	9
FERNANDEZ MUST DIE	AMI	T	13
FERNANDEZ MUST DIE	ST	T	13
FERNANDEZ MUST DIE	CPC	T	12
FERNANDEZ M. DIE DK	CPC	L	12
FERNANDEZ M. DIE DK	CPC	T	22
FERNANDEZ M. DIE K7	CPC	L	15
FERNANDO MARTIN K7	CPC	L	9
FERRARI FORMULA	AMI	T	10
FEUD	CBM	P	4
FEUD	CBM	P	19
FIFTH QUADRANT	CBM	P	17
FIFTH QUADRANT K7	CPC	L	19
FINDERS KEEPER	SPE	P	10
FIRE & FORGET	ST	T	24
FIRE & FORGET DK	CPC	L	14
FIRELORD	SPE	P	3
FISH	TOU	M	28
FISH	TOU	S	28
FISH	TOU	S	29
FISH	TOU	M	29
FIST II	CBM	T	18
FIST II	CBM	T	19
FLASH GORDON	MSX	P	17
FLIGHT SIMULATOR II	ST	T	27
FLINGSTONES	CBM	P	15
FLINGSTONES DK	CPC	T	22
FLY SPY	CPC	P	34
FLY SPY DK	CPC	L	18
FLYING SHARK	ST	T	11
FLYING SHARK	CBM	L	2
FLYING SHARK	CBM	P	4
FLYING SHARK	CBM	P	9
FLYING SHARK	CPC	P	14
FLYING SHARK	SPE	L	16
FLYING SHARK	SPE	P	3
FLYING SHARK	ST	T	27
FLYING SHARK DK	CPC	L	1
FLYING SHARK DK	CPC	L	5
FOFT	ST	T	28
FONDATION WASTE	ST	L	20
FONDATION WASTE	ST	T	14
FORGOTTEN WORLD DK	CPC	L	34
FREDDY HARDEST	CBM	L	4
FREDDY HARDEST	CBM	P	4
FREDDY HARDEST	CBM	P	4
FREDDY HARDEST	CBM	T	4
FREDDY HARDEST	CPC	P	4
FREDDY HARDEST	CPC	T	4
FREDDY HARDEST	SPE	L	4
FREDDY HARDEST	TOU	M	4
FREDDY HARDEST	TOU	S	4
FREDDY HARDEST II	CBM	L	4
FREDDY HARDEST II	SPE	L	4
FREDDY HARDEST II DK	CPC	L	4
FREDDY HARDEST K7	CPC	L	4
FRELON	ORI	P	18
FROST BYTE	CPC	P	5
FRUIT MACHINE...	SPE	L	14
FRUIT MACHINE... K7	CPC	L	34
FUSION	CPC	P	21
FUSION	ST	T	28
FUSION	ST	T	29
FUSION	ST	L	HS
FUSION II DK	CPC	L	19
FUTURE KNIGHT	CBM	T	5
FUTURE KNIGHT	SPE	P	32
FUTURE KNIGHT	SPE	P	HS
GABRIELLE DK	CPC	L	6
GALACTIC CONQ. DK	CPC	T	22

GALACTIC CONQ. DK	CPC	L	27
GALDREGON'S DOMAIN	ST	T	28
GALIVAN	CBM	P	11
GAME OVER	CBM	P	4
GAME OVER	CBM	T	7
GAME OVER	SPE	P	3
GAME OVER	SPE	T	7
GAME OVER	TO	L	12
GAME OVER	TO	T	7
GAME OVER II	ST	T	12
GAME OVER II	CPC	P	24
GAME OVER II	SPE	P	25
GAME OVER II DK	CPC	L	18
GAME OVER II K7	CPC	L	19
GAME OVER K7	CPC	L	1
GAPLUS	CBM	P	27
GARFIELD	ST	L	22
GARFIELD	CBM	L	6
GARFIELD	CBM	P	9
GARFIELD	CBM	P	10
GARFIELD	CPC	P	17
GARFIELD	CPC	T	2
GARFIELD	SPE	P	3
GAUNTLET	ST	L	3
GAUNTLET	ST	T	3
GAUNTLET	CBM	T	3
GAUNTLET	CPC	T	3
GAUNTLET	MSX	L	3
GAUNTLET	MSX	P	3
GAUNTLET	MSX	T	3
GAUNTLET	SPE	P	3
GAUNTLET	SPE	T	3
GAUNTLET DK	CPC	L	3
GAUNTLET II	CBM	L	3
GAUNTLET II	AMI	L	31
GAUNTLET II DK	CPC	L	3
GAUNTLET II K7	CPC	L	3
GAUNTLET K7	CPC	L	3
GEE BEE AIR RALLY	SPE	L	18
GHOST HUNTERS	CBM	P	5
GHOST HUNTERS	CPC	P	2
GHOST HUNTERS K7	CPC	L	29
GHOST HUNTERS K7	CPC	L	33
GHOSTBUSTERS	CBM	T	26
GHOST'N GOBLINS	SPE	P	19
GIGANOID	AMI	T	7
GLIDER RIDER	CPC	L	3
GLIDER RIDER K7	CPC	L	6
GOLDEN PATH	ST	L	12
GOLDRUNNER	AMI	T	6
GOLDRUNNER	ST	T	23
GOLDRUNNER	ST	T	28
GOLDRUNNER II	ST	L	9
GONNIES	CBM	T	21
GONNIES	SPE	P	18
GOODY	MSX	T	18
GOTHIK	CPC	P	10
GOTHIK	SPE	P	16
GOTHIK DK	CPC	L	17
GOTHIK K7	CPC	L	11
GP SIMULATOR	CBM	P	24
GP SIMULATOR	CPC	P	25
GP SIMULATOR	CPC	T	7
GREAT ESCAPE	SPE	T	16
GREAT ESCAPE	SPE	P	28
GREAT GIANA SISTERS	AMI	T	2
GREAT GIANA SISTERS	AMI	T	6
GREAT GIANA SISTERS	CBM	P	5
GREAT GIANA SISTERS	CBM	P	22
GREAT GIANA SISTERS	ST	T	26
GREEN BERET	CPC	T	2
GREEN BERET DK	CPC	L	3
GRID RUNNER	ST	T	37
GROWTH	ST	T	11
GRYZOR	PC	T	7
GRYZOR	SPE	L	14
GRYZOR	SPE	P	4
GRYZOR	SPE	P	19
GRYZOR	TOU	M	12
GRYZOR	CPC	P	32
GRYZOR DK	CPC	L	26
GUERILLA WAR	CBM	L	16
GUERILLA WAR	SPE	L	26
GUERRILA WAR	SPE	P	HS
GUERRILA WAR DK	CPC	T	22
GUILD OF THIEVES	AMI	T	4
GUNFRIGHT	SPE	P	26
GUNSHIP	ST	T	1
GUNSHIP	CBM	T	3
GUNSHIP	PC	T	16
GUNSMOKE	MSX	L	23
GUNSMOKE DK	CPC	L	32
GUNSMOKE K7	CPC	L	25
GUNSTAR	CBM	L	7
GUNSTAR	SPE	P	9

GUNSTAR K7	CPC	L	1
GUTZ	CBM	L	10
GYROSCOPE	SPE	P	19
HADES NEBULA	ST	T	12
HADES NEBULA	ST	T	13
HARRY & HARRY	CPC	T	10
HATE	SPE	L	37
HATE DK	CPC	L	37
HATE K7	CPC	L	37
HAWKEYE	CBM	T	12
HAWKEYE	AMI	T	32
HEAD OVER HEELS	CBM	P	5
HEAD OVER HEELS	CPC	T	15
HEAD OVER HEELS	SPE	P	15
HEAD OVER HEELS DK	CPC	L	2
HEAD OVER HEELS K7	CPC	L	4
HEAD OVER HELLS	MSX	P	21
HEAD OVER HELLS	SPE	P	4
HELLFIRE	ST	T	15
HELLFIRE	CBM	L	27
HELTER SKELTER	ST	T	14
HERCULE	CBM	P	14
HERCULES	CBM	P	24
HEROES ... LANCE	ST	L	24
HEROES ... LANCE	ST	S	22
HEROES ... LANCE	ST	T	23
HEROES ... LANCE DK	CPC	L	34
HIGH EPIDEMY DK	CPC	L	HS
HIGHWAY PATROL	CPC	T	31
HIGHWAY PATROL	CPC	P	36
HIGHWAY PATROL DK	CPC	L	35
HIGHWAY PATROL DK	CPC	T	36
HIGWAY ENCOUNTER	CBM	P	5
HIGWAY ENCOUNTER	SPE	P	19
HIGWAY ENCOUTER K7	CPC	L	25
HKM	ST	T	25
HKM	ST	T	26
HKM	CBM	P	27
HKM	AMI	T	28
HKM	CPC	P	30
HKM DK	CPC	L	27
HKM DK	CPC	T	30
HOLLYWOOD POKER	AMI	T	26
HOLLYWOOD POKER	AMI	L	27
HOLLYWOOD POKER	CBM	P	28
HOLLYWOOD POKER	CBM	L	30
HOPPINGMAD	CBM	P	12
HOPPINGMAD	CPC	T	14
HOPPINGMAD	SPE	L	22
HOPPINGMAD	SPE	P	36
HOPPINGMAD K7	CPC	L	10
HOTSHOT	CPC	P	25
HOTSHOT	CPC	P	26
HOTSHOT DK	CPC	T	26
HUEY	AMI	T	29
HUMPHREY	MSX	L	11
HUMPHREY K7	CPC	L	13
HUNCHBACK	ORI	P	7
HUNCHBACK	SPE	P	19
HUNCHBACK II K7	CPC	L	3
HUNDRA	SPE	P	4
HUNT FOR RED OCTOB.	AMI	T	3
HYBRID	CBM	P	30
HYBRIS	AMI	T	HS
HYDROFOOL	CPC	P	2
HYDROFOOL	CPC	T	4
HYDROFOOL	SPE	P	27
HYDROFOOL K7	CPC	L	3
HYPER CIRCUIT	CBM	P	27
HYPER SPACE	ORI	T	21
HYPERDROME	ST	T	14
HYPERDROME	AMI	T	33
I BALL	CBM	P	5
I BALL	SPE	P	27
I BALL	CBM	P	29
I BALL II	CBM	P	5
I BALL II	SPE	P	4
I BALL II	CBM	L	35
I BALL II DK	CPC	T	22
IKARI WARRIORS	AMI	T	6
IKARI WARRIORS	ST	T	5
IKARI WARRIORS	CPC	P	5
IKARI WARRIORS	SPE	P	8
IKARI WARRIORS	CBM	P	HS
IKARI WARRIORS	AMI	T	HS
IK+	CBM	T	2
IK+ K7	CPC	L	22
IMPACT	AMI	T	4
IMPOSSABALL	CPC	P	19
IMPOSSABALL	SPE	P	14
IMPOSSABALL DK	CPC	L	18
IMPOSSABALL DK	CPC	L	20
IMPOSSABALL K7	CPC	L	12
IMPOSSIBLE MIS. II	CBM	L	13
IMPOSSIBLE MIS. II	CBM	L	2

IMPOSSIBLE MIS. II	CBM	L	22
IMPOSSIBLE MIS. II	CBM	T	3
INDIANA JONES	ST	L	17
INDIANA JONES	ST	T	19
INDIANA JONES	CPC	P	13
INDIANA JONES	CPC	T	4
INDIANA JONES	SPE	P	8
INDIANA JONES	AMI	T	26
INDIANA JONES K7	CPC	L	29
INSANITY FIGHT	AMI	T	3
INSANITY FIGHT	AMI	T	7
INSECT INSANITY	ORI	P	16
INSIDE OUTING	CBM	L	25
INSIDE OUTING	CPC	P	2
INSIDE OUTING	SPE	P	5
INSIDE OUTING	CBM	P	26
INSIDE OUTING DK	CPC	L	24
INTERCEPTOR	AMI	L	8
INTERCEPTOR	AMI	T	20
INTERIEUR	MSX	T	21
INTER. BASKETBALL	CBM	P	HS
INTO EAGLE'S NEST	AMI	L	18
INTO EAGLE'S NEST	CPC	P	18
INTO EAGLE'S NEST	ST	L	18
INTO EAGLE'S NEST	CBM	L	18
INTO EAGLE'S NEST	CPC	T	5
INTO EAGLE'S NEST	SPE	L	18
INTO EAGLE'S NEST	SPE	P	18
INTO EAGLE'S NEST	TOU	T	18
INTO EAGLE'S NEST DK	CPC	L	18
INTO EAGLE'S NEST K7	CPC	L	18
IO	CBM	P	10
IRON LORD	ST	T	20
IRON TRAKERS	ST	T	18
ISS	ST	T	30
ISS	CBM	L	32
ISS	CBM	L	36
ISS DK	CPC	T	23
ISS K7	CPC	L	HS
IZNOGOUD	PC	S	9
JACK THE NIPPER	CPC	P	9
JACK THE NIPPER	CPC	S	9
JACK THE NIPPER	CPC	T	3
JACK THE NIPPER	CPC	T	9
JACK THE NIPPER	SPE	P	9
JACK THE NIPPER DK	CPC	L	9
JACK THE NIPPER II	CBM	L	9
JACK THE NIPPER II	CBM	P	9
JACK THE NIPPER II	CPC	P	9
JACK THE NIPPER II	SPE	P	9
JACK THE NIPPER II	TOU	M	9
JACK THE NIPPER II K7	CPC	L	9
JACKAL	SPE	P	36
JAIL BREAK K7	CPC	L	28
JAIL BREAKER	CBM	P	6
JEANNE D'ARC	AMI	T	12
JEANNE D'ARC	AMI	T	14
JEANNE D'ARC	AMI	T	21
JEANNE D'ARC	AMI	T	30
JEEP COMMAND	CBM	P	14
JET BIKE SIMUL. DK	CPC	L	HS
JET BIKE SIMUL. K7	CPC	L	5
JET BIKE SIMUL. K7	CPC	L	26
JET BOOT JACK	CBM	P	35
JINKS DK	CPC	T	23
JINX	CBM	L	32
JOE BLADE	CPC	T	15
JOE BLADE	SPE	P	5
JOE BLADE II	SPE	P	22
JOE BLADE II	CPC	P	26
JOE BLADE II K7	CPC	L	19
JUGGERNAUT	CPC	P	18
JUGGERNAUT DK	CPC	L	13
KARATEKA	CBM	P	34
KARNOV	CBM	L	7
KARNOV	CBM	P	6
KARNOV	CPC	T	11
KARNOV	SPE	P	11
KARNOV DK	CPC	L	6
KAT TRAP	SPE	P	30
KATAKIS	CBM	P	32
KATAKIS	CBM	P	36
KATTRAP DK	CPC	T	19
KIKSTART	AMI	T	18
KILLAPEDE DK	CPC	T	15
KINETIK	SPE	P	14
KINETIK DK	CPC	L	18
KING OF BARBARIANS	AMI	T	29
KING OF CHICAGO	AMI	T	3
KING QUEST IV	TOU	S	25
KING'S VALLEY II	MSX	T	28
KORTEX	AMI	T	27
KRAKOUT	CBM	P	7
KRAKOUT	MSX	P	12
KRAKOUT	SPE	P	5

KRAKOUT	SPE	P	10
KRAKOUT	TO	T	7
KRAKOUT	TO	T	16
KRAKOUT DK	CPC	L	16
KRAKOUT K7	CPC	L	12
KRYPTON EGG	ST	T	33
KRYPTON EGG	ST	T	34
KULT	ST	S	34
KUNG FU MASTER	CPC	P	8
KUNG FU MASTER DK	CPC	L	15
KUNG FU MASTER K7	CPC	L	22
LAST DUEL	ST	T	25
LAST DUEL DK	CPC	L	31
LAST MISSION	CBM	P	15
LAST MISSION	CPC	T	13
LAST MISSION	SPE	P	15
LAST MISSION	CBM	P	30
LAST NINJA	APL	T	10
LAST NINJA	CBM	L	14
LAST NINJA II	CBM	L	25
LAST NINJA II	CBM	P	15
LAST NINJA II	CPC	P	23
LAST NINJA II	SPE	L	15
LAST NINJA II	SPE	P	25
LAST NINJA II	SPE	T	17
LAST NINJA II	SPE	P	30
LAST NINJA II DK	CPC	L	13
LAST NINJA II K7	CPC	L	27
LASTDUEL K7	CPC	L	37
LAZER TAG	CBM	L	15
LAZER TAG	SPE	P	24
LAZER TAG DK	CPC	T	20
LAZER TAG DK	CPC	L	33
LCP	CBM	L	26
LCP	ST	T	31
LCP DK	CPC	L	15
LEASURE SUIT LARRY	ST	T	3
LEATHERNECK	ST	L	13
LEATHERNECK	ST	T	3
LED STORM	AMI	T	23
LED STORM	ST	T	19
LED STORM	SPE	L	27
LED STORM	CBM	L	28
LED STORM	CPC	P	28
LED STORM DK	CPC	L	27
LED STORM DK	CPC	T	28
LED STORM K7	CPC	L	37
LEGEND OF KAGE	CBM	L	18
LEISURE SUIT LARRY	TOU	S	23
LEISURE SUIT LARRY II	ST	S	22
LEONARDO	AMI	T	35
LES PORTES TEMPS	AMI	T	HS
LES RIPOUX	CPC	S	12
LEVIATHAN	ST	L	23
LEVIATHAN	CBM	P	12
LIGHTFORCE	SPE	P	15
LIVE AND LET DIE	CBM	L	17
LIVE AND LET DIE	ST	L	28
LIVE AND LET DIE	AMI	T	30
LIVE AND LET DIE	AMI	T	31
LIVE AND LET DIE	SPE	L	32
LIVE AND LET DIE DK	CPC	L	21
LIVE AND LET DIE DK	CPC	T	20
LIVE AND LET DIE K7	CPC	L	23
LIVING DAYLIGHTS	CBM	L	10
LIVING DAYLIGHTS	CBM	P	10
LIVING DAYLIGHTS	CBM	P	10
LIVING DAYLIGHTS	CPC	P	10
LIVING DAYLIGHTS	CPC	P	10
LIVING DAYLIGHTS	CPC	S	10
LIVING DAYLIGHTS	MSX	P	10
LIVING DAYLIGHTS	MSX	P	22
LIVING DAYLIGHTS	SPE	L	10
LIVING DAYLIGHTS	SPE	P	10
LIVING DAYLIGHTS	CPC	L	33
LIVING DAYLIGHTS DK	CPC	L	10
LIVINGSTONE	ST	L	6
LIVINGSTONE	ST	T	13
LIVINGSTONE	MSX	T	7
LIVINGSTONE	TOU	M	10
LODE RUNNER	PC	T	18
LOMBARD RAC RALLY	AMI	T	HS
LOMBARD RAC RALLY	ST	T	HS
LOMBARD RALLY	ST	T	19
L'ANGE DE CRISTAL	CPC	S	2
L'ANGE DE CRISTAL DK	CPC	T	26
L'ILE	CPC	S	22
MACH III	CPC	P	16
MACH III K7	CPC	L	10
MAD MIX GAME	ST	T	11
MAD MIX GAME	SPE	P	25
MAD MIX GAME	SPE	T	29
MAD MIX GAME	CBM	P	31
MAD MIX GAME DK	CPC	L	12
MAG MAX	CBM	P	6

MAG MAX	CPC	P	14
MAITRES L'UNIVERS	CBM	P	7
MAITRES L'UNIVERS DK	CPC	L	2
MAITRES L'UNIVERS K7	CPC	L	22
MAJOR MOTION	ST	T	12
MAN HUNTER	TOU	S	26
MAN HUNTER	TOU	S	27
MAN HUNTER	TOU	S	28
MAN HUNTER	TOU	S	29
MAN HUNTER	TOU	S	30
MAN HUNTER	TOU	S	31
MANHATAN DEALERS	PC	T	19
MANIAX	AMI	T	19
MANIAX	ST	L	36
MANIAX	CBM	P	HS
MANIC MINER	SPE	P	10
MANOIR MORTEVIELLE	AMI	T	18
MARAUDER	CBM	P	14
MARAUDER	CBM	T	8
MARAUDER	CPC	T	17
MARAUDER	SPE	L	13
MARAUDER	SPE	P	22
MARAUDER	CBM	L	36
MARAUDER DK	CPC	L	11
MARBLE MADNESS	AMI	T	2
MARBLE MADNESS	CBM	P	7
MARBLE MADNESS	SPE	P	11
MARIO BROSS	CBM	L	1
MARIO BROSS	SPE	P	5
MARTIANOIDS	MSX	P	20
MASK	CPC	P	24
MASK	SPE	P	15
MASK	TOU	M	19
MASK DK	CPC	L	HS
MASK II	CBM	P	HS
MASK II DK	CPC	T	25
MASK II DK	CPC	L	26
MASK III	SPE	P	HS
MATAHARI	CPC	P	20
MATCH POINT	CPC	T	13
MAX MAX K7	CPC	L	7
MEGA APOCALYPSE	CBM	P	1
MEGANOVA	CPC	T	19
MENACE	AMI	T	12
MENACE	CBM	P	29
MENACE	ST	L	30
MENACE	CBM	P	34
MERCENARY	CPC	T	3
MERCENARY K7	CPC	L	19
METROCROSS	AMI	T	19
METROCROSS	ST	T	4
METROCROSS	ST	T	21
METROCROSS	CBM	L	4
METROCROSS	CBM	P	8
METROCROSS	CBM	P	22
METROCROSS	SPE	P	HS
METROCROSS K7	CPC	L	16
MEURTRE A VENISE	ST	S	23
MEURTRE A VENISE	ST	S	36
MIAMI VICE	CPC	P	19
MIAMI VICE K7	CPC	L	14
MICKEY MOUSE	CBM	P	15
MICKEY MOUSE	CPC	P	16
MICKEY MOUSE	SPE	L	17
MICKEY MOUSE	SPE	P	HS
MICKEY MOUSE DK	CPC	L	9
MICKEY MOUSE K7	CPC	L	10
MICKEY MOUSE K7	CPC	L	17
MIKE MAGIC DRAGON	AMI	T	9
MIKIE DK	CPC	L	21
MIKIE DK	CPC	T	15
MINI GOLF	ST	T	19
MISSION ELEVATOR	AMI	T	21
MISSION ELEVATOR	CBM	P	19
MISSION ELEVATOR	CPC	T	26
MISSION GENOCIDE	ST	L	6
MISSION GENOCIDE K7	CPC	L	35
MISSION JUPITER	CPC	P	34
MISSION JUPITER K7	CPC	L	35
MISSION SUICIDE	AMI	T	11
MLM 3D DK	CPC	L	26
MONTY ON THE RUN	CPC	P	35
MONTY ON THE RUN K7	CPC	L	18
MOTOR MASSACRE	TOU	M	19
MOTOR MASSACRE	CPC	P	27
MOTOR MASSACRE DK	CPC	T	27
MOTOR MASSACRE DK	CPC	L	29
MOTOS DK	CPC	T	19
MUNCHER DK	CPC	L	21
MUNSTERS	AMI	T	22
MUNSTERS	CBM	P	27
MUNSTERS	CPC	P	28
MUNSTERS	AMI	T	31
MUNSTERS DK	CPC	T	28
MUNSTERS DK	CPC	L	29

MUNSTERS K7	CPC	L	29
MUTANT ZONE DK	CPC	T	19
MY HERO	SEG	T	11
NAVY MOVES DK	CPC	T	23
NAVY MOVES DK	CPC	T	24
NAVY MOVES K7	CPC	L	HS
NEBELUS	CBM	L	3
NEBULUS	AMI	T	8
NEBULUS	ST	T	8
NEBULUS	CBM	L	8
NEBULUS	CBM	P	8
NEBULUS	CBM	T	8
NEBULUS	CPC	S	8
NEBULUS	CPC	T	3
NEBULUS	CPC	T	8
NEBULUS	SPE	L	8
NEBULUS	SPE	P	8
NEBULUS	SPE	T	8
NEBULUS	TOU	M	8
NEBULUS	CPC	P	33
NEBULUS DK	CPC	L	32
NEBULUS K7	CPC	L	8
NEMESIS	CBM	T	5
NEMESIS	CPC	P	2
NEMESIS	SPE	L	1
NEMESIS K7	CPC	L	3
NETHERWORLD	CBM	P	18
NETHERWORLD	CPC	P	25
NETHERWORLD	SPE	L	25
NETHERWORLD	CBM	L	26
NETHERWORLD	CBM	T	HS
NETHERWORLD DK	CPC	L	25
NETHERWORLD DK	CPC	L	25
NETHERWORLD K7	CPC	L	32
NIGHT GUNNER	SPE	P	37
NIGHT HUNTER	ST	T	14
NIGHT HUNTER	ST	T	14
NIGHT HUNTER	ST	T	17
NIGHT HUNTER	ST	L	35
NIGHT RAIDER K7	CPC	L	31
NIGHT SADE	SPE	P	26
NINJA MISSION	ST	T	15
NINJA SCOOTER ...	CBM	P	15
NINJA SCOOTER ... DK	CPC	L	16
NINJA SCOOTER ... DK	CPC	L	33
NOMAD DK	CPC	L	21
NONAMED	MSX	P	20
NORTHSTAR	CBM	P	8
NORTHSTAR	CPC	P	19
NORTHSTAR	SPE	L	16
NORTHSTAR	SPE	P	6
NORTHSTAR DK	CPC	T	21
NORTHSTAR DK	CPC	L	32
NORTHSTAR K7	CPC	L	7
NOSFERATU	CBM	L	4
NUCLEAR HEIST	CPC	T	18
OBLITERATOR	AMI	T	18
OBSIDIAN DK	CPC	L	19
OFF SHORE WARRIOR	ST	T	24
OFF SHORE WARRIOR	CPC	P	21
OFF SHORE WARRIOR	CPC	T	10
OFF SHORE WARRIOR	CPC	T	13
OFF SHORE WAR. DK	CPC	L	HS
OFF SHORE WAR. K7	CPC	L	12
OIDS	ST	L	15
OINK	CBM	P	23
OPERATION JUPITER	ST	T	14
OPERATION WOLF	AMI	T	18
OPERATION WOLF	AMI	L	24
OPERATION WOLF	ST	T	11
OPERATION WOLF	ST	T	12
OPERATION WOLF	ST	T	24
OPERATION WOLF	ST	T	24
OPERATION WOLF	CBM	L	18
OPERATION WOLF	CBM	L	24
OPERATION WOLF	CBM	P	24
OPERATION WOLF	CPC	P	24
OPERATION WOLF	CPC	P	9
OPERATION WOLF	CPC	T	13
OPERATION WOLF	CPC	T	24
OPERATION WOLF	MSX	T	24
OPERATION WOLF	SPE	L	24
OPERATION WOLF	SPE	T	24
OPERATION WOLF	ST	L	34
OPERATION WOLF	SPE	P	HS
OPERATION WOLF	ST	L	37
OPERATION WOLF DK	CPC	L	8
OPERATION WOLF DK	CPC	L	24
OPERATION WOLF DK	CPC	T	22
OPERATION WOLF DK	CPC	T	24
OPERATION WOLF K7	CPC	L	17
OPERATION WOLF K7	CPC	L	24
OUT OF WORLD	SPE	P	32
OUT OF WORLD K7	CPC	L	30
OUT RUN	CBM	L	5

OUT RUN	CBM	P	8
OUT RUN	CBM	P	20
OUT RUN	SPE	P	6
OUT RUN	MSX	P	27
OUT RUN	CPC	P	27
OUT RUN DK	CPC	L	24
OUT RUN DK	CPC	T	27
OUT RUN K7	CPC	L	15
OVERLANDER	ST	T	12
OVERLANDER	CBM	L	24
OVERLANDER	CBM	P	15
OVERLANDER	CPC	P	25
OVERLANDER	SPE	L	11
OVERLANDER	SPE	P	22
OVERLANDER K7	CPC	L	11
PACIFIC	CPC	P	25
PACIFIC DK	CPC	L	13
PACLAND	CBM	T	10
PACLAND	ST	T	31
PACLAND	CPC	P	32
PACLAND	ST	T	33
PACLAND	AMI	L	36
PACMANIA	AMI	L	17
PACMANIA	ST	T	9
PACMANIA	CBM	L	17
PACMANIA	CBM	P	25
PACMANIA	CBM	P	26
PACMANIA	SPE	T	29
PACMANIA	CBM	L	31
PACMANIA	SPE	L	34
PACMANIA	SPE	L	HS
PACMANIA DK	CPC	L	13
PACMANIA DK	CPC	T	21
PANDORA	ST	S	5
PANDORA	AMI	T	27
PAPERBOY	CBM	L	12
PAPERBOY	CPC	P	19
PAPERBOY	SPE	P	21
PAPERBOY DK	CPC	L	5
PAPERBOY K7	CPC	L	4
PARK PATROL	CBM	P	28
PENGUIN ADVENTURE	MSX	T	27
PENTAGRAM	MSX	P	21
PEUR SUR AMYTIVILLE	CPC	T	11
PHANTAISY III	AMI	T	8
PHANTASM SOLDIER	MSX	T	16
PHANTOM CLUB	CPC	T	13
PHANTOM CLUB DK	CPC	L	6
PHANTOMAS II	CBM	P	12
PHM PEGASUS	CPC	T	24
PHOBIA	ST	T	36
PINBALL WIZARD	CBM	P	35
PING PONG	CPC	P	26
PINGO	TO	T	10
PINK PANTHER	CPC	P	20
PINK PANTHER	CPC	T	7
PINK PANTHER	TOU	M	17
PINK PANTHER DK	CPC	L	14
PIPELINE	AMI	T	22
PITSTOP II	CBM	T	16
PLANETE INCONNUE	TO	P	18
PLATOON	ST	L	12
PLATOON	CBM	L	7
PLATOON	CBM	L	8
PLATOON	CBM	P	13
PLATOON	CPC	P	11
PLATOON	CPC	P	12
PLATOON	ST	T	29
PLATOON	SPE	P	HS
PLATOON K7	CPC	L	7
PLUTOS	AMI	T	25
PLUTOS	ST	T	4
PLUTOS	ST	T	11
POLE POSITION	CBM	L	23
POLE POSITION II	CBM	P	23
POLY-ROUTINE 88	ST	L	13
POLY-ROUTINE 89	ST	L	21
POPULOUS	ST	T	28
POPULOUS	ST	T	35
POPULOUS	AMI	T	35
POPULOUS	ST	T	36
POPULOUS	AMI	T	36
POPULOUS	ST	T	37
POPULOUS	AMI	T	37
PORTS OF CALL	AMI	L	14
PORTS OF CALL	AMI	T	16
POW	AMI	T	25
POWERDROME	ST	T	24
PREDATOR	CBM	L	6
PREDATOR	CBM	P	17
PREDATOR	CBM	P	18
PREDATOR	CPC	P	13
PREDATOR K7	CPC	L	10
PREDATOR K7	CPC	L	36
PRESIDENT MISSING	ST	T	HS

PRINCE OF MAGIC	ST	T	10
PRISON	TOU	T	32
PRISON	TOU	M	32
PRO BMX SIMUL. DK	CPC	L	HS
PRO BMX SIMUL. DK	CPC	T	HS
PRO SKATE. SIMUL.	CBM	P	32
PRO SKI SIMUL.	CPC	P	37
PRO SKI SIMUL. DK	CPC	T	HS
PRO SKI SIMUL. K7	CPC	L	18
PROFANATION	CPC	P	23
PROHIBITION	ST	L	9
PROHIBITION	ST	T	15
PROHIBITION	CBM	P	20
PROHIBITION	CPC	P	1
PROHIBITION	SPE	P	23
PROHIBITION DK	CPC	L	5
PROHIBITION K7	CPC	L	5
PROJECT FUTURE	SPE	P	31
PSYCHO PIGS DK	CPC	T	17
PSYCHO PIGS UXB DK	CPC	L	33
PSYCHO PIGS UXB DK	CPC	T	34
PSYCHO SOLDIER	CBM	L	11
PSYCHO SOLDIERS	CPC	P	HS
PSYCHO SOLDIERS DK	CPC	T	HS
PUFFY'S SAGA	ST	T	16
PUFFY'S SAGA	ST	T	HS
PURPLE SATURN DAY	AMI	T	24
PYJAMARAMA	SPE	P	37
PYRAMID	SPE	P	28
QUAD	CPC	P	6
QUADRALIEN	ST	T	11
QUADRALIEN	ST	T	30
QUARTET	SEG	T	7
QUARTET	SPE	L	23
QUARTET	CBM	L	31
QUAZAR	ST	T	11
QUAZAR	ST	L	31
QUEDEX	CBM	L	30
QUESTOR DK	CPC	L	18
QUETE OISEAU TEMPS	AMI	S	17
QUETE OISEAU TEMPS	TOU	T	25
RAD RACER	NIN	T	15
RAMBO	CBM	T	12
RAMBO	CBM	T	15
RAMBO III	ST	T	13
RAMBO III	ST	T	15
RAMBO III	CBM	L	15
RAMBO III	SPE	L	15
RAMBO III	TOU	M	15
RAMBO III	AMI	T	31
RAMBO III	CPC	P	33
RAMBO III	SPE	P	34
RAMBO III DK	CPC	L	15
RAMBO III DK	CPC	T	20
RAMBO III DK	CPC	T	33
RAMPAGE	CBM	L	7
RAMPAGE	CBM	L	8
RAMPAGE	CBM	P	1
RAMPAGE	CPC	T	4
RAMPARTS	CPC	P	16
RAMPARTS	SPE	P	22
RAMPARTS	CBM	L	30
RAMPARTS DK	CPC	L	4
RAMPARTS K7	CPC	L	4
RANARAMA	CPC	T	4
RASTAN	CBM	L	9
RASTAN	CBM	T	13
RASTAN	CPC	T	8
RASTAN	SPE	L	24
RASTAN	SPE	P	6
RASTAN	SPE	P	35
REAL GHOSTBUSTERS	AMI	T	30
REAL GHOSTBUSTERS	CPC	T	31
REAL GHOSTBUSTERS	ST	T	32
REAL GHOSTBUSTERS	CPC	T	33
REAL GHOSTBUSTERS	CPC	P	36
REAL GHOSTBUSTERS	CPC	T	37
REAL GHOSTBUST. DK	CPC	L	35
REAL GHOSTBUST. DK	CPC	T	36
RED LED	CBM	L	4
RED LED	CBM	P	21
REFLEX	CPC	T	18
RENEGADE	CBM	L	3
RENEGADE	CBM	P	13
RENEGADE	CBM	P	21
RENEGADE	CPC	P	6
RENEGADE	CPC	T	5
RENEGADE	CPC	T	13
RENEGADE DK	CPC	L	5
RENEGADE III	CBM	P	34
RENEGADE III	CPC	T	35
RENEGADE III	SPE	L	36
RENEGADE III	CPC	P	36
RENEGADE III	CBM	L	HS
RENEGADE III DK	CPC	L	32

REPTON	CBM	T	17
RESET	CBM	T	11
RETURN OF JEDI	ST	L	33
RETURN OF JEDI	SPE	L	33
RETURN OF JEDI DK	CPC	L	19
RETURN OF JEDI K7	CPC	L	27
RETURN TO GENESIS	AMI	L	11
RETURN TO GENESIS	ST	T	6
REX	CPC	P	30
REX DK	CPC	L	28
REX DK	CPC	T	30
RIM RUNNER	CBM	L	23
RIM RUNNER	CBM	P	21
RINGS OF ZILFIN	CBM	T	14
ROAD BLASTER	ST	T	25
ROAD BLASTER	CBM	L	22
ROAD BLASTER	CBM	P	16
ROAD BLASTER	SPE	P	16
ROAD BLASTER	SPE	L	HS
ROAD BLASTER DK	CPC	T	34
ROAD BLASTERS DK	CPC	T	25
ROAD BLASTERS DK	CPC	L	27
ROAD BLASTERS K7	CPC	L	27
ROAD RUNNER	ST	T	17
ROAD RUNNER	ST	T	21
ROAD RUNNER	CBM	L	1
ROAD RUNNER	CBM	P	22
ROAD RUNNER	SPE	P	7
ROAD RUNNER DK	CPC	L	7
ROAD RUNNER K7	CPC	L	20
ROAD WARS	AMI	T	1
ROAD WARS	CBM	P	16
ROAD WARS	SPE	P	36
ROADBLASTER	CBM	P	18
ROADWAR 2000	APL	T	8
ROBOCOP	CBM	L	18
ROBOCOP	CBM	P	16
ROBOCOP	CBM	P	18
ROBOCOP	CBM	T	23
ROBOCOP	SPE	L	25
ROBOCOP	CPC	M	34
ROBOCOP	ST	T	36
ROBOCOP DK	CPC	L	16
ROBOCOP K7	CPC	L	26
ROCKET RANGER	AMI	T	12
ROCKET RANGER	ST	T	18
ROCKY HORROR SHOW	CPC	P	15
ROCKY HORROR SHOW	SPE	L	28
ROCKY HORROR S. K7	CPC	L	18
ROGER RABBIT	AMI	T	22
ROGER RABBIT	AMI	L	34
ROLLING THUNDER	AMI	T	20
ROLLING THUNDER	ST	T	6
ROLLING THUNDER	ST	T	18
ROLLING THUNDER	CBM	P	6
ROLLING THUNDER	CBM	T	6
ROLLING THUNDER	SPE	L	6
ROLLING THUNDER	SPE	P	6
ROLLING THUNDER	SPE	T	6
ROLLING THUNDER	TOU	M	6
ROLLING THUNDER	TOU	T	6
ROLLING THUNDER DK	CPC	L	6
ROOM TEN	CPC	T	20
RUN THE GAUNTLET DK	CPC	L	30
RUNNING MAN	CPC	M	35
RYGAR	CBM	P	2
RYGAR	CPC	P	7
RYGAR	CPC	T	16
RYGAR	SPE	P	27
RYGAR DK	CPC	L	31
RYGAR K7	CPC	L	10
R-TYPE	ST	T	13
R-TYPE	ST	T	19
R-TYPE	ST	L	26
R-TYPE	CBM	L	27
R-TYPE	CPC	M	33
R-TYPE	SPE	L	34
R-TYPE	CBM	P	35
R-TYPE DK	CPC	L	24
R-TYPE DK	CPC	T	19
R-TYPE DK	CPC	T	20
R-TYPE K7	CPC	L	24
SABOTAGE	CBM	L	31
SABOTEUR	CPC	P	3
SABOTEUR II	CPC	P	3
SABOTEUR II K7	CPC	L	8
SALAMANDER	CPC	P	18
SALAMANDER	SPE	P	32
SAMANTHA FOX	CPC	L	8
SAMANTHA FOX	SPE	P	14
SAMURAI WARRIOR	CBM	P	22
SAMURAI WARRIOR	CPC	P	28
SAMURAI WARRIOR	CBM	T	33
SAMURAI WARRIOR DK	CPC	T	28
SAMURAI WARRIOR DK	CPC	L	29

SAPIENS	CPC	T	16
SARCOPHASER	AMI	T	15
SAVAGE	CBM	L	21
SAVAGE	CBM	T	11
SAVAGE	CPC	T	11
SAVAGE	SPE	L	21
SAVAGE	SPE	L	22
SAVAGE	SPE	P	29
SAVAGE	AMI	T	34
SAVAGE PART1	CPC	M	11
SAVAGE PART1 DK	CPC	L	11
SAVAGE PART1 DK	CPC	P	11
SAVAGE PART1 K7	CPC	L	11
SAVAGE PART1 K7	CPC	P	11
SAVAGE PART2 DK	CPC	L	11
SAVAGE PART2 DK	CPC	P	11
SAVAGE PART2 K7	CPC	L	11
SAVAGE PART2 K7	CPC	P	11
SAVAGE PART3	CPC	M	11
SAVAGE PART3 DK	CPC	L	11
SAVAGE PART3 DK	CPC	P	11
SAVAGE PART3 K7	CPC	L	11
SAVAGE PART3 K7	CPC	P	11
SCALEXTRIC	TO	T	15
SCOOBY DOO	CBM	P	3
SCOOBY DOO	SPE	P	8
SCOOBY DOO DK	CPC	L	22
SCORPIO	MAI	T	28
SCROLLING WALLS	AMI	T	37
SDI	ST	T	13
SDI	ST	T	32
SDI	CPC	P	35
SDI	ST	T	HS
SDI K7	CPC	L	HS
SENTINEL	CBM	P	4
SENTINEL K7	CPC	L	7
SHACKLED	CPC	T	12
SHACKLED	ST	T	HS
SHACKLED DK	CPC	L	9
SHANGAI KARATE K7	CPC	L	17
SHAO LIN'S ROAD	CBM	P	5
SHAO LIN'S ROAD	CPC	P	7
SHOCKWAY RIDER	CPC	P	3
SHOCKWAY RIDER K7	CPC	L	4
SHOR CIRCUIT II K7	CPC	L	1
SHORT CIRCUIT	CPC	P	18
SHORT CIRCUIT DK	CPC	L	4
SHORT CIRCUIT K7	CPC	L	1
SIDE ARMS	CPC	P	11
SIDE ARMS	CPC	P	12
SIDE ARMS	CPC	T	14
SIDEWINDER	AMI	T	23
SIDEWINDER	ST	L	14
SIDEWINDER	ST	T	8
SIGMA 7	CBM	P	37
SIGMA 7 K7	CPC	L	6
SIGMA 7 K7	CPC	L	16
SILENT SERVICE	ST	T	22
SILENT SHADOW K7	CPC	L	31
SILKWORM	ST	T	36
SILKWORM	ST	T	37
SKATE BALL DK	CPC	L	34
SKATE CRAZY	CBM	L	25
SKATE CRAZY A DK	CPC	L	19
SKATE CRAZY B DK	CPC	L	19
SKATE ROCK SIMUL. K7	CPC	L	20
SKRULL	ST	T	8
SKRULL	ST	T	18
SKWEEK	ST	T	32
SKWEEK DK	CPC	L	HS
SKY HOWARD	MSX	P	22
SLAMANDER	CBM	P	36

SLAPFIGHT	ST	T	10
SLAPFIGHT	CBM	P	17
SLAPFIGHT	CPC	T	14
SLAPFIGHT	TO	T	15
SOLDIER OF FORTUNE	CBM	P	36
SOLDIER OF LIGHT	CPC	L	29
SOLDIER OF LIGHT	AMI	T	29
SOLDIER OF LIGHT	SPE	P	33
SOLOMON'S KEY	ST	T	1
SOLOMON'S KEY	CBM	P	6
SOLOMON'S KEY	CPC	T	8
SOLOMON'S KEY DK	CPC	L	5
SORCELLERIE I&II	APL	T	16
SORCERY	CPC	P	12
SORCERY	MSX	P	19
SORCERY +	AMI	T	13
SORCERY +	ST	T	11
SORCERY +	ST	T	16
SORCERY +	TOU	M	27
SORCERY +	ST	T	30
SPACE BALLER	ST	T	22
SPACE HARRIER	ST	L	8
SPACE HARRIER	ST	T	13
SPACE HARRIER	ST	T	18
SPACE HARRIER	CBM	P	7
SPACE HARRIER	CBM	P	21
SPACE HARRIER	CPC	P	16
SPACE HARRIER	SEG	T	7
SPACE HARRIER	AMI	L	29
SPACE HARRIER	AMI	T	37
SPACE HARRIER DK	CPC	L	36
SPACE HARRIER K7	CPC	L	20
SPACE HARRIER K7	CPC	L	23
SPACE PILOT	ST	L	23
SPACE QUEST II	ST	S	1
SPACE RACER	CBM	L	19
SPACE RACER	CPC	T	6
SPACE RACER DK	CPC	L	37
SPEED KING	CBM	P	18
SPEEDBALL	ST	T	22
SPEEDBALL	ST	L	19
SPHERICAL	AMI	T	37
SPINDIZZY	CBM	L	7
SPINDIZZY	CPC	P	3
SPINDIZZY DK	CPC	L	7
SPITTING IMAGE	CPC	P	29
SPITTING IMAGE	CBM	P	33
SPITTING IMAGE	CBM	P	37
SPITTING IMAGE DK	CPC	L	28
SPITTING IMAGE DK	CPC	T	29
SPITTING IMAGE K7	CPC	L	HS
SPLIT PERSONALIT. DK	CPC	L	15
SPY HUNTER	CBM	L	20
SPY HUNTER	SPE	L	25
SPY VS SPY	CPC	P	8
STAINLESS STEEL	CPC	P	12
STAINLESS STEEL	CPC	T	14
STAR RAIDERS II	SPE	P	31
STARDUST	MSX	L	24
STARGLIDER	ST	T	4
STARGLIDER	CPC	P	24
STARGLIDER DK	CPC	L	7
STARGLIDER DK	CPC	L	8
STARGLIDER II	AMI	T	9
STARGLIDER II	AMI	T	15
STARGLIDER II	AMI	T	16
STARGOOSE	ST	T	16
STARQUAKE	CBM	P	8
STARQUAKE	CBM	P	25
STARQUAKE	CPC	T	8
STARQUAKE	MSX	P	12
STARQUAKE	CBM	P	33

STARRAY	AMI	L	23
STARRAY	ST	T	16
STARWARS	CBM	P	1
STARWARS	CBM	T	18
STARWARS	ST	T	13
STARWARS	ST	T	26
STARWARS	CPC	P	HS
STARWARS DK	CPC	T	HS
STEALTH	CBM	P	25
STIFFLIP & CO	CBM	T	12
STORM	CBM	L	14
STORM TROOPER	ST	T	34
STORM TROOPER	ST	M	37
STORMBRINGER	MSX	P	19
STREET FIGHTER	AMI	T	8
STREET FIGHTER	AMI	T	9
STREET FIGHTER	ST	T	15
STREET FIGHTER	ST	T	21
STREET FIGHTER	CBM	P	16
STREET FIGHTER	CPC	T	21
STREET FIGHTER	SPE	L	13
STREET FIGHTER	SPE	L	14
STREET FIGHTER	ST	T	17
STREET FIGHTER	CPC	P	33
STREET FIGHTER DK	CPC	L	15
STREET FIGHTER DK	CPC	T	33
STREET HAWK	CPC	T	10
STRIP POKER 2+	AMI	T	11
STRIP POKER 2+	AMI	L	30
STRIP POKER 2+ DK	CPC	L	HS
STRYFE	CPC	P	17
STYX	ORI	P	21
SUICIDE MISSION	AMI	T	20
SUMMER GAMES II	CPC	T	18
SUMMER OLYPIAD	ST	T	20
SUPER CYCLE DK	CPC	L	3
SUPER HANG ON	ST	T	37
SUPER HANG-ON	ST	T	9
SUPER HANG-ON	SPE	L	20
SUPER HANG-ON	AMI	L	30
SUPER HANG-ON K7	CPC	L	16
SUPER JEEP	ORI	L	17
SUPER SPRINT	ST	T	6
SUPER SPRINT	CPC	T	10
SUPER SPRINT	SPE	P	8
SUPER SPRINT	SPE	L	30
SUPER TEST	CPC	T	10
SUPERMAN	ST	T	18
SUPERMAN	CPC	T	31
SUPERTRUX	CPC	P	HS
SUPERTRUX	CBM	L	37
SUPERTRUX DK	CPC	L	36
SUPERTRUX DK	CPC	T	HS
SURVIVOR K7	CPC	L	12
SWEEK DK	CPC	L	37
SWORD OF SODAN	AMI	T	19
SWORD OF SODAN	AMI	T	20
SWORD OF SODAN	AMI	T	21
TAIPAN	CPC	T	20
TAIPAN	CPC	T	33
TAIPAN DK	CPC	L	22
TAIPAN K7	CPC	L	22
TANK	CPC	P	6
TANK COMPIL. DK	CPC	L	16
TANK K7	CPC	L	29
TARGET RENEGADE	CBM	P	23
TARGET RENEGADE	CBM	P	22
TARGET RENEGADE	SPE	T	17
TARGET RENEGADE	CBM	L	35
TARGET RENEGADE DK	CPC	L	12
TARGET RENEGADE K7	CPC	L	26
TARGHAN	TOU	S	29

POUR COMPLETER VOTRE COLLECTION JOYSTICK Hebdo
cochez les numéros qui vous manquent

❑ 1 ❑ 6 ❑ 11 ❑ 16 ❑ 21 ❑ 26 ❑ 31 ❑ 36
❑ 2 ❑ 7 ❑ 12 ❑ 17 ❑ 22 ❑ 27 ❑ 32 ❑ 37
❑ 3 ❑ 8 ❑ 13 ❑ 18 ❑ 23 ❑ 28 ❑ 33
❑ 4 ❑ 9 ❑ 14 ❑ 19 ❑ 24 ❑ 29 ❑ 34
❑ 5 ❑ 10 ❑ 15 ❑ 20 ❑ 25 ❑ 30 ❑ 35

Nombre total de numéros commandés ____ au prix unitaire de 10F.
Ci-joint un chèque de __________ F.
à JOYSTICK HEBDO, 177 rue Saint HONORE, 75001 PARIS
NOM : ____________________
PRENOM : ____________________
ADRESSE : ____________________
CODE POSTAL : __________ VILLE : __________
AGE : ____ ORDINATEUR : ____________________
AVEZ VOUS UN MINITEL : ____________________

TARGHAN	TOU	S	30	THUNDER BLADE	ST	T	7	TOTAL ECLIPSE	SPE	L	32	VIRUS	ST	T	12	WONDER BOY	CBM	L	8
TARGHAN	TOU	S	31	THUNDER BLADE	ST	T	16	TOTAL ECLIPSE	SPE	T	34	VIRUS	ST	T	9	WONDER BOY	CBM	P	6
TARGHAN	ST	T	32	THUNDER BLADE	CBM	P	16	TOTAL ECLIPSE	SPE	L	35	VIRUS	ST	T	16	WONDER BOY DK	CPC	L	7
TARGHAN	TOU	S	32	THUNDER BLADE	CBM	S	16	TOTAL ECLIPSE DK	CPC	L	25	VIRUS	SPE	P	36	WONDER BOY K7	CPC	L	30
TARGHAN	AMI	S	33	THUNDER BLADE	SEG	T	10	TOTAL ECLIPSE K7	CPC	L	27	VIRUS	AMI	T	HS	WORLD GAMES	CPC	T	19
TARGHAN	ST	S	33	THUNDER BLADE	SPE	T	16	TRAILBLAZER	ST	T	6	VIXEN	ST	L	21	WRANGLER	ST	T	35
TARGHAN	ST	T	34	THUNDER BLADE	CPC	P	27	TRAILBLAZER	CPC	T	7	VIXEN	CBM	L	20	WRESTLING	ST	T	18
TARGHAN	AMI	T	34	THUNDER BLADE	SPE	P	33	TRAILBLAZER	SPE	P	9	VIXEN DK	CPC	T	15	XCEL K7	CPC	L	28
TARGHAN	AMI	L	35	THUNDER BLADE DK	CPC	L	17	TRANTOR	ST	T	3	VIXEN K7	CPC	L	9	XENON	AMI	T	1
TARGHAN	AMI	S	36	THUNDER BLADE DK	CPC	T	27	TRANTOR	CBM	P	5	VOYAGER	AMI	T	35	XENON	ST	L	13
TARGHAN	ST	L	HS	THUNDER BLADE K7	CPC	L	16	TRANTOR	CPC	P	4	WANTED	ST	T	16	XENON	ST	T	8
TECHNOCOP	ST	T	14	THUNDER WINGS	ST	T	19	TRANTOR	CPC	P	16	WAR I	SPE	P	28	XENON 1	ORI	P	16
TECHNOCOP	CPC	P	26	THUNDERCATS	AMI	L	21	TRANTOR	SPE	P	9	WARHAWK	ST	T	6	XEVIOUS	CBM	P	13
TECHNOCOP	SPE	L	27	THUNDERCATS	ST	L	21	TRANTOR DK	CPC	L	3	WARLOCK QUEST	ST	L	18	XEVIOUS DK	CPC	T	24
TECHNOCOP	AMI	T	33	THUNDERCATS	CBM	L	21	TRAN'S AM	SPE	P	28	WARLOCK QUEST	ST	T	17	XYBOTS DK	CPC	L	HS
TECHNOCOP	CBM	L	HS	THUNDERCATS	CBM	P	4	TROUBADOUR	ST	T	15	WARLOCK QUEST	AMI	T	27	YIE AR KUNG FU	MSX	P	22
TECHNOCOP DK	CPC	L	30	THUNDERCATS	CBM	P	18	TURBO ESPRIT	SPE	P	23	WARLOCKS	APL	T	9	YIE AR KUNG FU II	MSX	P	22
TEDDY BOY	CBM	T	14	THUNDERCATS	CBM	P	21	TURBO GT*	ST	L	27	WAY EXPLODING FIST	CPC	P	15	YOGI BEAR	CBM	L	20
TEMPEST	CPC	P	4	THUNDERCATS	CPC	P	15	TYPHOON	CBM	L	16	WEC LE MANS	CBM	L	27	Z	CBM	P	25
TEMPEST K7 & DK	CPC	L	17	THUNDERCATS	CPC	P	17	TYPHOON	CPC	P	29	WEC LE MANS	SPE	P	35	ZAC MAC KRACKEN	TOU	S	27
TERRA COGNITA	CBM	P	2	THUNDERCATS	CPC	S	21	TYPHOON	SPE	L	33	WEC LE MANS	SPE	L	37	ZAC MAC KRACKEN	TOU	S	28
TERRAMEX	AMI	L	16	THUNDERCATS	SPE	L	19	TYPHOON DK	CPC	L	28	WEC LE MANS	SPE	P	37	ZAC MAC KRAKEN	TOU	S	23
TERRAMEX	ST	T	20	THUNDERCATS	SPE	L	21	TYPHOON DK	CPC	T	27	WEC LE MANS DK	CPC	T	23	ZAK MAC KRACKEN	TOU	S	24
TERRAMEX	SPE	P	33	THUNDERCATS	SPE	P	7	ULTIMA III	AMI	T	5	WEC LE MANS DK	CPC	L	31	ZAK MAC KRACKEN	TOU	S	26
TERRAMEX DK	CPC	L	2	THUNDERCATS	SPE	P	21	ULTIMA IV	APL	T	11	WEC LE MANS K7	CPC	L	HS	ZAK MAC KRACKEN	TOU	S	29
TERRAMEX K7	CPC	L	1	THUNDERCATS DK	CPC	L	21	URIDIUM	SPE	P	27	WEST BANK	CBM	P	7	ZAK MAC KRAKEN	TOU	S	25
TERRORPODS	CBM	L	7	THUNDERCATS K7	CPC	L	2	URIDIUM	CBM	P	33	WEST BANK	CPC	P	1	ZANY GOLF	APL	T	10
TERRORPODS	SPE	L	15	TIGER ROAD	AMI	T	19	URIDIUM	CPC	P	HS	WHERE TIME STOOD	ST	T	31	ZAXXON	CPC	P	23
TERRORPODS	CBM	L	HS	TIGER ROAD	CBM	L	19	URIDIUM DK	CPC	T	HS	WHO DARES WINS II	CBM	P	17	ZILLION	SEG	T	HS
TEST DRIVE	AMI	T	5	TIGER ROAD	CBM	P	24	URIDIUM K7	CPC	L	HS	WHO DARES WINS II	CPC	P	4	ZILLION II	SEG	T	HS
THANATOS	CPC	P	15	TIGER ROAD	CBM	L	29	VENGEANCE	CBM	P	20	WHO DARES WINS II	SPE	P	31	ZORNI	MSX	T	8
THE DEEP	CPC	P	30	TIGER ROAD	ST	T	31	VENOM STRIKES BACK	CBM	T	7	WINTER GAMES DK	CPC	L	20	ZUB	CPC	P	7
THE DEEP	CBM	P	37	TIGER ROAD	CPC	P	34	VENOM STRIKES BACK	CPC	T	15	WIZARD DRY	CBM	P	21	ZUB K7	CPC	L	25
THE DEEP DK	CPC	L	30	TIGER ROAD DK	CPC	L	14	VENOM STRIKES BACK	CPC	T	17	WIZARD LAIR DK	CPC	L	14	ZYNAPS	ST	L	14
THE DEEP DK	CPC	T	30	TIGER ROAD DK	CPC	T	21	VETERAN	ST	T	17	WIZBALL	AMI	T	7	ZYNAPS	CBM	L	14
THE DEEP K7	CPC	L	37	TIME PILOT	MSX	P	27	VICTORY ROAD	CPC	T	10	WIZBALL	ST	T	7	ZYNAPS	CBM	P	14
THEXDER	APL	T	8	TITAN	AMI	T	19	VICTORY ROAD DK	CPC	L	24	WIZBALL	CBM	L	7	ZYNAPS	CBM	P	14
THING BOUCES JACK	CPC	L	14	TITAN	AMI	T	23	VINDICATOR	CPC	P	17	WIZBALL	CBM	P	7	ZYNAPS	CPC	P	4
THRUST	CBM	P	3	TITAN	CPC	P	12	VINDICATOR	SPE	T	23	WIZBALL	CPC	T	7	ZYNAPS	CPC	P	13
THRUST DK	CPC	L	20	TITAN	CPC	P	28	VINDICATOR	AMI	T	36	WIZBALL	CPC	T	7	ZYNAPS	SPE	L	1
THRUST II	SPE	P	31	TITAN	ATA	L	33	VINDICATOR K7	CPC	L	11	WIZBALL	CPC	T	7	ZYNAPS	SPE	P	14
THRUST II DK	CPC	L	22	TITAN DK	CPC	T	28	VINDICATOR P1 DK	CPC	L	10	WIZBALL	SPE	P	7	ZYNAPS	AMI	T	HS
THRUST II K7	CPC	L	20	TITAN DK	CPC	L	36	VINDICATOR P2 DK	CPC	L	10	WIZBALL	TOU	M	7	ZYNAPS DK	CPC	L	3
THUNDER BLADE	AMI	L	24	TITAN K7	CPC	L	25	VINDICATOR P3 DK	CPC	L	10	WIZBALL DK	CPC	P	7	ZYNAPS DK	CPC	P	14
THUNDER BLADE	AMI	T	11	TNT	ST	L	31	VINDICATORS DK	CPC	L	36	WIZBALL DK	CPC	L	27	ZYNAPS K7	CPC	L	14
THUNDER BLADE	AMI	T	16	TOPGUN	SPE	L	31	VINDICATORS DK	CPC	T	37	WIZBALL K7	CPC	L	7	ZYNAPS K7	CPC	P	14
THUNDER BLADE	ST	L	16	TOTAL ECLIPSE	ST	T	29	VIRUS	AMI	L	22	WIZBALL K7	CPC	P	7	ZYTHUM	SPE	P	30

INFOS PAS GENEES

LORICIEL

Vient de sortir BUMPY sur PC. Vous savez, ce jeu d'action/stratégie où vous manipulez une malicieuse petite boule dans des labyrinthes de plateaux... Il y a aussi pas mal de softs édités par BRODERBUND et diffusés en France par LORICIEL, qui vont sortir à la rentrée: tout d'abord SHUFFLEPUCK CAFE, un véritable hit aux USA, où il a carrément reçu le grand prix du meilleur jeu d'action, ce qui veut dire en gros que c'est le jeu préféré des Américains, toutes machines confondues. Il existait déjà sur MAC, BRODERBUND l'a sorti sur ST, AMIGA, CPC, PC, et LORICIEL va nous le sortir en français. C'est un jeu où l'on affronte, dans une espèce de bar exotique du style de celui de la Guerre des Etoiles, des adversaires encore plus exotiques (visiblement extra-terrestres, car certains sont même doués de pouvoirs déments), dans un jeu en apparence très simple, et qui se révèle vite aussi difficile que captivant. C'était déjà pas mal du tout sur MAC, alors en couleurs sur les machines dédiées au jeu, c'est fabuleux! Vivement la rentrée et un vrai test, car c'est un chef-d'oeuvre!... Il y aura aussi ANCIENT ART OF WAR, un jeu d'action/stratégie qui fera parler de lui, sur ST, AMIGA, CPC, PC, WINGS OF FURY, un jeu de combat aérien calqué sur l'univers des «Têtes brûlées», et donc la guerre dans le pacifique. L'une des sorties que nous attendons les plus, en tout cas, c'est celle de LODE RUNNER! Ce soft déjà vieux qui a fait nos délices sur APPLE II et COMMODORE va enfin sortir sur ST avec son éditeur de tableaux et tout. Il y a plein de belles couleurs. Le jeu en lui-même est génial, et on ne s'en lasse pas. Encore pas mal de nuits blanches en perspective, à courir d'échelle en échelle... Il y aura aussi sur PC JET FIGHTER, et sur AMIGA et PC FANTAVISION, un logiciel d'animation qui, sans ambitions professionnelles, semble être tout de même un truc très puissant, et dont l'une des particularités est la possibilité d'utiliser des fonctions d'interpolation, c'-à-d de générer automatiquement, avec une image de départ et une image d'arrivée, toutes les étapes intermédiaires de l'animation, sans se fouler. Notons que BRODERBUND ne se contente pas de s'intéresser au marché européen, mais regarde aussi de près les auteurs... Vous avez un soft à proposer? N'hésitez pas. Pour finir, voici STC MATCH PRO: c'est un JOYSTICK tout nouveau, et vraiment très bô, distribué par LORICIEL. Il n'est pas seulement élégant, il est aussi rapide, on l'a bien en main, et ses ventouses sont efficaces. Il coûte 149F et avec sa bande frontale et ses boutons aux couleurs fluos, il fera très bien cet été sur la plage...



SHUFFLEPUCK CAFE sur AMIGA

Quand vous entrez sur le serveur, vous donnez votre pseudo et vous indiquez quelle est votre ordinateur. Comme ça, vous êtes entre possesseurs d'une même machine et vous n'êtes pas dérangés par les crétins qui ont une bécane, disons-le franchement, bien moins bonne que la votre, soyons francs.

36.15 j

Des Cadô Bô Co

Lorsque vous êtes sur le serveur Joystick en Télétel 3, vous gagnez des points cadô. Ces points s'accumulent - c'est pour ça qu'il est important de garder toujours le même pseudo! - et vous pouvez les échanger lorsque vous en avez assez contre des, justement, cadôs. C'est géniô. Des exemples? 500 points: un SUPERBE tee-shirt Joystick Hebdo. 1000 points: un logiciel pour votre ordinateur. Pardon, un SUPERBE logiciel pour votre SUPERBE ordinateur. 5000 points: une SUPERBE console SEGA. Eh ouais, on fait pas les choses à moitié!

2000 astuces, po
à consulter
Gagnez un

Débatez! Des tribunes permanentes sont organisées pour que vous puissiez émettre vos points de vue et même vous engueuler, si le coeur vous en dit. En ce moment, on cause du piratage: pour ou contre? Le mois prochain, on causera des vertèbres: pour ou contre?

Il y a 1500 trucs et astuces pour toutes les bécanes consultables à toute heure du jour et de la nuit. Mieux: les Amstrad, pourvu qu'ils soient munis d'Amcharge, peuvent carrément TELECHARGER ces pokes!

Bécane par bécane, un hit-parade des meilleurs logiciels du moment! Et pas du pipeau, hein! Du vrai de vrai, puisque c'est vous qui votez! Pas moyen de truquer! Et tous les 50 votes, le petit malin qui donne le cinquantième gagne un logiciel. On vous le dit: 3615 Joystick, c'est le serveur des gros lô!

Qu'est-ce qui se passe tous les jours entre 18 et 19 heures sur 3615 Joystick? Un jeu! Et un jeu facile, en plus: à quelle page se trouve l'article sur tel logiciel dans Joystick Hebdo cette semaine? Combien l'article sur «Road Blaster» comprend-il de mots? Même un albanais pourrait répondre. Et quoi qu'on gagne? Un logiciel, mes bons amis. On se croirait chez le père Nowel.

A n'importe quel moment, de n'importe où dans le serveur, vous pouvez causer à n'importe qui en lui envoyant un télex. C'est un message qui s'affiche sur la première ligne de l'écran. Vous pouvez l'inviter en Forum, lui donner le code d'un Forum particulier que vous venez de créer pour dialoguer à deux à l'abri des oreilles indiscrètes...

Lisez le guid
sacrebleu, TOUT e
en large e
VOUS AVEZ TO

oystick

mme Des Camiô !

kes, vies infinies
24 H/24 H
CDV laser

OYSTICK
Le Plus Bô

RECT ENTRE 18h et 19H
ER CHAQUE JOUR
RS MENSUEL
VIDEO COMPACT DISC

NEZ
TES EN 3614
NS
LLAMY
S DE FIDELITE
CONTRE :
ystick
SEGA

ARGEZ
trucs CPC
et le logiciel
ARGE

TRIBUNE
S.O.S
MORE DE RIRE
P.A
HIT PARADE
BAL
PONY EXPRESS
INDEX JEUX...CRACK

SEGA - COMMODORE
NINTENDO - etc...

é, faites *SER,
t expliqué en long,
en travers!

UT A Y GAGNER

Gagnez du temps! Ne dites pas: «Ce logiciel n'est pas à la hauteur de ses prétentions», dites: «Ce soft C 2 la daube». Ne dites pas: «Quelqu'un parmi vous aurait-il des informations récentes concernant le petit monde de la micro-informatique?», dites: «Ki a des news?» Et si vous allez au Forum, utilisez les mémos, c'est plus rigolô! Par exemple, en arrivant, ne dites pas : "Salut les aminches, c'est moi que j'suis là!", tapez *M1Ø, qui affichera automatiquement "COUSCOUS C'EST MOI!"

Vous pouvez poser vos questions à la rédaction! Il suffit de nous écrire dans la bal «Joystick». Et tiens, pour aller en BAL (Boîte Aux Lettres, vous le saviez, j'espère?), plutôt que de passer par le sommaire, tapez *BAL et Envoi, où que vous soyez.

Echangez vos trucs. Posez vos questions. Bloqué dans un jeu? Problème de programmation? Un poke qui ne marche pas? SOS est là pour lancer un appel de détresse à la cantonnade. Et, tenez-vous bien, la cantonnade vous répond!

Vous pouvez écrire à tous ceux qui écrivent des articles dans l'excellllent Joystick Hebdo (le journal, cette fois-ci, pas le serveur) (mais c'est les mêmes). Vous voulez une précision sur un listing de Danboss? Vous voulez connaître le degré de parenté entre Danboss et Danbiss? Vous voulez savoir si Bruno Bellamy dessine à la plume ou au pinceau? Vous voulez savoir si c'est vraiment Marc Andersen qui écrit tous les «More de rire» pour se reposer? Si Henri Legoy sait comment on atterrit dans Flight Simulator, et si oui comment? Si Cris de Quéant préfère VRAIMENT l'Amiga à l'Atari? Si Desangles préfère VRAIMENT l'Atari à l'Amiga? Ecrivez-leur. Dans leurs rubriques respectives, ils vous diront au fur et à mesure quel est le nom de leur boîte aux lettres.

Tous les mois, un Super-Quizz! Vous pouvez jouer autant de fois que vous voulez pour améliorer votre score. Et de temps en temps, un joker vient vous rajouter des points! Des points quoi? Des points cadô, farpaitement.

Les petites annonces ont l'énorme avantage d'être quotidiennes, d'une part, et classées par machine, achat/vente/échange d'autre part. En un coup d'oeil, vous passez une annonce ou vous trouvez ce qui vous intéresse. Au meilleur prix, bien sûr.

La musique, le graphisme, l'animation, la musique, les langages, les extensions, la musique, tout est dans les tribunes! Poussez pas, les hooligans!

Tous les messages écrits dans les BALs reçoivent un accusé de réception lorsque le destinataire en a pris connaissance.

LA RUBRIQUE DU ST

LA BAIE DES ANGLES

CAMARADE ARISTO



Les Nuls, digitalisés sur Mac, transformés par Exchanger et imprimés avec le Driver Laser d'Aladin

Vous savez qu'on dit souvent que l'histoire est un éternel recommencement. On dit aussi que l'histoire est un balancier. Ca veut dire que cette putain de révolution dont on nous bassine les oreilles, elle va revenir, un de ces quatre. Mais comme c'est un balancier, ça sera exactement dans l'autre sens, c'est-à-dire que cette fois, ce seront les aristocrates qui couperont la tête au peuple. Ah ben chacun son tour, y a pas de raison. Vous pouvez dès maintenant vous acheter un particule, c'est pas très cher. Mon Dieu, j'avais pourtant promis de ne pas parler du bicentennaire, mais qu'est-ce que vous voulez, le peuple en redemande

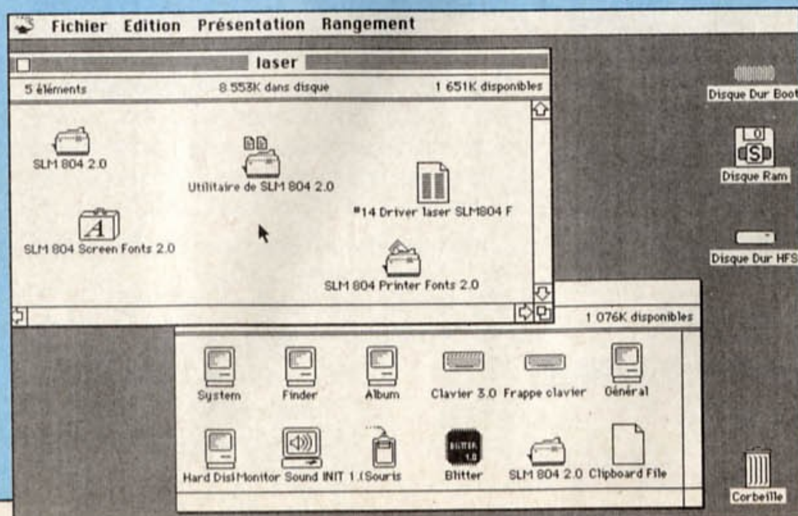
On se demande pourquoi. Qu'est-ce qu'il est bête, le peuple. Un jour, faudra qu'on lui fasse sa fête, nous les aristocrates (je viens de m'acheter une particule). Bon, tout ça pour dire que jusqu'en octobre, vous pouvez assister aux Tuileries à un spectacle révolutionnaire. Il s'agit d'un show de dix minutes entièrement joué par des robots. Six robots dont la voix est celle de Jean-Louis Barrault, Bernard-Pierre Donadieu et Daniel Mesguisch, entre autres. Ce qu'il y a de particulier, c'est que la synchro de la musique et la reproduction de la voix sont faites par des Atari ST. De plus, les effets techniques, du genre lumières et fumée sont programmés en SMPTE. C'est l'ADAP et SMPTE-Track qui se chargent de tout.

Pour résumer, l'ADAP, c'est un méga-échantillonneur. Vous savez ce que c'est un échantillonneur, au moins? Non? Ah, ce peuple, il ne connaît rien à rien! Vivement qu'on lui règle son compte! C'est, ordinairement, un synthé qui enregistre des sons et qui est capable de les reproduire en modifiant la fréquence. Par exemple, la house music est faite presque exclusivement avec des échantillonneurs. On enregistre le son «bonjour», par exemple, et on peut ensuite jouer n'importe quel air avec ce son, comme s'il s'agissait d'un instrument réel.

Donc, l'ADAP, c'est ça, sauf que ça fonctionne exclusivement sur un Atari. A titre d'exemple, on peut sur un Méga 4 enregistrer quelques 25 secondes de son stéréo à la fréquence d'un compact disc. Bien évidemment, il est possible de connecter des disques durs afin de prolonger cette durée. Avec un disque dur de 660 mégas, on peut enregistrer 48 minutes de son stéréo à 48 Khz (c'est la fréquence d'un DAT, légèrement plus rapide qu'un compact disc).

C'est intéressant, parce que jusqu'à présent, en studio, pour enregistrer un master, on utilise des PCM, c'est-à-dire des magnétophones numériques, multipistes certes, mais un peu figés tout de même. Alors qu'avec ce système, qui coûte à peu près le même prix, il faut le noter, on peut, après avoir enregistré un morceau, le modifier complètement puisque qu'on peut modifier les sons à la souris. Attention, y a pas de miracle, c'est fastidieux: 10 minutes, ça fait 28 millions d'échantillons. Mais pour supprimer un «cloc», ou adoucir un passage, c'est formidable. Bon, c'est pas donné: l'ADAP 2, qui permet justement d'enregistrer en temps réel sur un disque dur, coûte près de 35.000 francs, sans le disque dur! Celui-ci coûte 23.000 francs pour 130 Mo, 40.000 francs pour 330 Mo et 70.000 pour 660 Mo. C'est vrai, c'est un peu cher. A titre de comparaison, le 60 Mo d'Atari coûte environ 7.300 francs. Il est vrai que le temps d'accès des disques durs Atari est de l'ordre de 62 millisecondes (ça veut dire que c'est le temps moyen qu'il faut à la tête de lecture pour aller à n'importe quelle piste), alors que celui des disques durs FOST est de 18 millisecondes. Il est vrai également qu'avec les disques durs Atari, on ne peut pas brancher 660 Mo en ligne. Mais quand même, si ça baissait un peu, ça serait sympa. Remarquez, c'est pas des disques

L'écran d'Aladin, imprimé en laser



durs pour le petit peuple. C'est réservé aux musiciens qui sont de vrais aristocrates à particule et qui en conséquence ont beaucoup d'argent.
Où j'en suis, là? Ah oui, le spectacle, donc, s'appelle Tuileries 89, il est joué au Théâtre des robots aux Tuileries jusqu'en octobre. Voilà. Carte de noblesse exigée à l'entrée.

ZORRO

Tiens, pendant que j'y pense, je vais faire appel à vous. Vous savez que Guy Williams est mort y a pas très longtemps? C'est le mec qui jouait Zorro, y a des tas d'années. Bon, il est mort, donc. A l'occasion, les journaux ont publié des photos de lui, jeune puis vieux, un peu comme dans les pubs «Avant/Après». Eh bien je cherche des photos de Guy Williams vieux. C'est pas très compliqué. Si vous avez encore des journaux télé ou des magazines dans lesquels y aurait ça, avant de les jeter, détachez les photos et envoyez-les moi. Ce serait vraiment super sympa de votre part. Tiens, je vais être généreux: tous ceux qui m'envoient une photo de Guy Williams vieux gagneront un dessin dédicacé de Bruno Bellamy (non, je déconne, le pauvre, il est déjà exsangue, je vais pas lui faire ça. A la place, vous recevrez un dessin dédicacé de moi, mais je ne sais pas dessiner. Vous êtes prévenus). Merci d'avance.

EXCHANGE STANDARD

Ca y est enfin: l'Exchanger est sorti! C'est la cartouche qui permet de lire les disquettes Mac sous Aladin, comme dit ma concierge. Elle se trompe, naturellement, la pauvre femme. C'est pas tout à fait ça.
En fait, il s'agit d'une cartouche qui se connecte au port cartouche, bien sûr, et sur la sortie disquette d'autre part. Elle détourne alors le contrôleur du lecteur de disquettes. Une fois la cartouche branchée (naturellement, il faut sortir la cartouche Aladin, le tout s'effectue donc sous Gem), on allume la machine et on lance le programme. On a alors deux choix possibles: transférer une disquette du format Macintosh au format Aladin, ou le contraire.
Certains d'entre vous, les plus jeunes assurément, se demandent peut-être où est la difficulté de lire une disquette Macintosh sur un Atari, puisqu'ils utilisent tous les deux des disquettes 3,5 pouces.
C'est très simple: ce ne sont pas les mêmes lecteurs. Celui de l'Atari tourne à une vitesse constante, environ 300 tours/minute. Celui du Macintosh a une vitesse variable, qui va de 300 à 600 tours/minute. Pourquoi ce choix de la part du Macintosh? Réfléchissez. La disquette, c'est un support circulaire. Les pistes sont donc concentriques. Or, les pistes externes sont plus longues que les pistes internes, bien sûr. Disons, pour simplifier grossièrement, que la piste 0 fait 20 cm de longueur et que la piste 79 ne fait que 10 cm. Admettons maintenant que, comme sur Atari, nous allons enregistrer un nombre de bits égal sur toutes les pistes. Pour simplifier énormément les calculs, disons qu'on va enregistrer 10 bits par piste (oui, je sais, ça fait pas lerche. En fait, il y a plus de 50.000 bits par piste, mais je ne sais pas jusqu'à quel point vous êtes bon en calcul mental). Sur une piste de 20 cm, chaque bit va occuper 2 cm. Sur une piste de 10 cm, un bit va n'occuper qu'1 cm. Les bits ont donc une longueur variable. Or, le raisonnement d'Apple est le suivant: la tête de lecture est donc capable de lire des bits dont la longueur est de 1 cm. Pourquoi pas, dans ce cas, considérer qu'il y a 20 bits sur la piste 0? On double la capacité. Le problème, c'est que si la disquette a une vitesse constante, et que si par exemple elle effectue un tour en une seconde (je continue à simplifier), les informations devront être enregistrées deux fois plus rapidement sur la piste 0 que sur la piste 79. La solution, c'est de continuer à enregistrer à la même vitesse, mais en faisant varier la vitesse du moteur. De la sorte, en reprenant notre exemple, sachant que l'on enregistre 20 bits/seconde, on va se débrouiller pour qu'en piste 0, la disquette tourne à 1 tour/seconde, et en piste 79, à 2 tours/seconde. De cette façon, on enregistrera 20 bits en une seconde sur la piste externe (la 0) et 10 bits en une demi-seconde sur la piste interne (la 79). Les bits auront donc une longueur quasi-constante sur toute la disquette. C'est pour cela que les disquettes Macintosh ont une capacité supérieure aux disquettes ST, et MS-Dos en général (800 Ko contre 720). Le stockage des informations est optimisé.
Bon, j'espère que vous avez compris. Le lecteur du ST, lui, ne peut pas changer de vitesse. Même lorsqu'on branche la cartouche Exchanger? Même. Mais alors, comment font-ils? C'est très simple (enfin, c'est une façon de parler. Je suis là, assis dans mon fauteuil, j'écris «c'est très simple» et eux, ils ont mis un an à le développer!). Il suffit de changer la vitesse d'échantillonnage, autrement dit la vitesse à laquelle le lecteur va écrire les bits sur la disquette. Dans notre exemple, sachant que la vitesse sera constante (1 tour/seconde), on va lire à la vitesse de 20 bits/seconde sur les premières pistes et de 10 bits/seconde sur les dernières. Ca a l'air tout simple, effectivement, mais c'est loin d'être facile à faire, parce que le pauvre WD1772, le contrôleur qui équipe nos disquettes, n'est pas vraiment prévu pour ça.
Il est même tellement pas prévu pour ça que ça ne marche pas sur certains lecteurs de disquettes, le mien, au hasard. En revanche, sur les six autres lecteurs sur lesquels je l'ai testé, ça marche très bien. Selon Aladin, la proportion des lecteurs qui n'acceptent pas d'être poussés dans leurs derniers retranchements est d'environ 5%. Il n'y a malheureusement aucun moyen de savoir si votre lecteur va marcher ou pas. Ca n'est pas lié à une série ou à une marque, c'est lié à la qualité des composants. Un transistor un peu faiblard, et paf, ça fonctionne pas.

Les polices de caractères en 300 points par pouce:
Times en 10 points.
Times en 12 points.
Times en 14 points.
Times en 18 points.
Times en 24 points.
Symbol en 12 points:
&∀↔ξ∃⊥ποιυψτρεζαθσδφγηφκλμνβϖχξωΩΞΧΒΝςΜΛΚϑΗΓΦΔΣΘΑ
ΖΕΡΤΨΥΙΟΙΙ←∩⇐∋ϒℵ∠⊃↑∴±⊥≅↔←♥⊗♣↑♠♦∉≠ℑ∅⇓⇒≈∝∂√∏◊ℜ℘∪
Helvetica en 12 points.
Galahad en 12 points.
Courier en 12 points.
Et du Dingbats en 14 points:
†✚✛✌■✪❖✱◗✜❑▲❄❆✳✻✼✱●❍|✄✾❐❑❉◆❙▼❒✳❚❅
✆✂➤♠✈❤✁|✉✍❀☞✏✎✝✯✢✶✣✷✷✞✱✳✤✦✧★✪☆✮★☎
☛①✰✯☆✸✹✶✼✥✺✡➾➽✓✔✕✖✗✘✙✐❡✿❣❜②⑩❼①❡✇➣|
➔⑧⑦⑨❧|⑤♦①♠❀✾⑥✼✽✻❹❿❻❥➤❢♣♥②②→❾♠♠✻✽❞❝❣
❤❼✿❽❻➙⟶⑦↕⑨❶⑩‹ › ›❿①➠⑥❦⑤❷③➡❺④❸➾✇➢➚➛⟶

Les autres polices sont les polices normales du Macintosh, en 72 points par pouce.

Comme le Volga en 12 points...
Le Thames en 12 points...
Le Boston en 12 points...
AMAZON EN 12 POINTS...
Alexis en 12 points...
Wartburg en 9 points...
Jobs en 12 points...
Palo Alto en 12 points...
Oxford en 9 points...
Lambda en 12 points...
Dali en 12 points...
Basel en 12 points...
Art Nouveau en 9 points (la fonte de Muscha, comme dirait Bruno)...
Etc, etc...

Bref, lorsque vous avez lancé le truc, vous pouvez commencer la conversion. L'Exchanger reconnaît automatiquement le format des disquettes (simple ou double face). Il lit la disquette originale, puis écrit le résultat de la conversion. Il faut environ 3 minutes pour transférer une disquette simple face, et 6 minutes pour une double face. On a tendance à se demander pourquoi c'est si long; mais en fait, lorsqu'on calcule qu'il faut près de deux minutes pour formater une disquette vierge, une minute pour l'écrire et une minute pour lire l'original, lorsque c'est une copie sans conversion, ça fait à peine 50% de plus pour la conversion. Sachant les prodiges qui sont accomplis, c'est parfaitement tolérable.

Il faut, pour cette conversion, 1500 Ko de mémoire. Si vous n'avez pas assez de Ram, l'opération se fait en plusieurs fois. Mais si vous avez un disque dur, vous pouvez l'utiliser comme tampon afin de ne pas avoir à échanger les disquettes pendant la conversion.

Le résultat, inutile de dire s'il est satisfaisant ou pas: ça marche, un point c'est tout. On part d'une disquette Mac, on arrive à une disquette Aladin. Et réciproquement. Le tout, pour 2000 francs (2000, pas 1.990 ou 1.995). C'est pas donné, mais c'est efficace. C'est naturellement Application Systems qui le distribue.

LASER

Je m'aperçois que je ne vous ai pas encore parlé du driver Laser d'Aladin. Oui, oui, Aladin imprime en laser sur une imprimante Atari SLM804. Intéressant, non? Franchement, le ST commence à devenir vraiment complet. Imaginez un peu. Vous pouvez déjà imprimer en laser, mais en plus, vous pouvez imprimer en Postscript sous Aladin, récupérer le fichier sous ST et l'imprimer avec Ultrascript d'Upgrade. Après l'avoir modifié éventuellement. Moi, je suis épastrouillé, personnellement. Je m'amuse comme un petit fou.

Le driver laser, donc, d'Aladin. Je rappelle qu'il est gratuit pour tous les possesseurs d'Aladin. Il est composé de plusieurs fichiers. Le premier, c'est le driver proprement dit, autrement dit le petit machin que l'on choisit grâce au sélecteur d'imprimante (attention, à partir de maintenant, on cause dans le langage Macintosh). Ensuite, il y a des polices de caractères en 300 points par pouce, et les mêmes dans la résolution de l'écran. Il y a ensuite un programme d'impression différée, donc on va causer plus longuement tou de suit (c'est une nouveauté: quand on dit «tout de suite», c'est qu'on est pressé. Du coup, en omettant le «t» de «tout» et le «e» de «suite», on peut entrer plus vite dans le vif du sujet). Il faut savoir que la laser Atari, contrairement aux autres, n'a pas de mémoire vive. Elle phagocyte la mémoire du ST, et c'est entre autres pour ça qu'elle est nettement moins chère. Une page en 300 points par pouce occupe environ 1 Mégaoctet de mémoire. Et donc, il faut que le ST possède un méga de mémoire libre au moment où l'on imprime une page. Mais ce n'est pas tout: cette page doit être préalablement composée, et pour cela, il faut avoir toutes les polices en mémoire. Or, elles prennent près de 600 Ko. Nous voilà déjà à 1,6 Mo. Plus la mémoire de travail intermédiaire, mettons 200 Ko, et nous voilà à 1,8 Mo. Ca fait beaucoup. Or, lorsqu'on lance un programme sous Aladin, lui-même va prendre de la mémoire. Et il devient impossible de la libérer entièrement, de sorte qu'on ne peut pas imprimer en 300 points par pouce lorsqu'on est sous un programme.

De ce fait, en demandant l'impression dans un traitement de textes, par exemple, une boîte de dialogue apparaît, proposant soit une impression immédiate en mode brouillon, soit une impression différée en 300 points par pouce. En mode brouillon, les caractères sont imprimés exactement comme ils sont à l'écran, c'est-à-dire en 72 points par pouce, tout plein d'escaliers avec des gros pixels pas très beaux. Mais ça permet de vérifier une mise en page. En mode différé, les pages sont sauvées sous une forme compressée sur disque. C'est très rapide: il faut deux secondes pour sauver une page. Lorsque c'est fait, on peut sortir du programme et lancer le programme d'impression différée. Là, on choisit le fichier à imprimer, les polices de caractère en 300 points par pouce à utiliser, et on lance le tout. Il sort environ six pages/minutes, ce qui est très exactement dans la moyenne. Sauf que la qualité est absolument remarquable, on sait que sur Mac, le plus petit, le plus minable des traitements de textes est capable de faire mieux que tout ce qui existe sur ST. Eh, que voulez-vous, c'est pas le même prix, ma bonne dame.

Il existe des options d'impression. On peut par exemple imprimer des écrans Mac Paint (c'est le standard graphique sur Macintosh). On peut également choisir de remplacer les trames: la laser Atari n'est pas absolument parfaite et elle éprouve des difficultés à imprimer des pixels isolés. Une trame à 50% en 300 points par pouce (c'est-à-dire un pixel noir, un blanc, un noir...) sort très mal, pour des raisons techniques dans le détail desquelles je ne rentrerai pas. On devrait avoir un gris uniforme, mais on obtient des rayures du plus mauvais effet. Aladin est donc capable de remplacer ces trames en 300 dpi par des trames en 150 dpi. Ce qui fait que la trame devient: deux pixels noirs, deux blancs, deux noirs... Et du coup, les zones noires étant plus larges, la laser n'a aucun mal à l'imprimer parfaitement. Bien sûr, c'est moins fin, mais comme la laser n'est pas capable de faire mieux, ça tombe très bien.

Une autre option permet de réduire la page de 4%. Ah, mais c'est intéressant, dites-moi, madame Soubise! (je pompe Delfeil de To n sans vergogne lorsque j'écris tôt le matin (en fait, je le pompe à toute heure du jour et de la nuit)). 4%! Et ça sert à quoi? C'est très simple. L'écran du Macintosh est en 72 points par pouce. Ce qui signifie que sur un pouce de longueur, on place 72 pixels d'écran. Les fontes écran sont donc dans cette résolution. Pour imprimer ces caractères en laser, il faut les quadrupler afin qu'ils gardent à peu près leur taille originale, la laser étant presque quatre fois plus précise que l'écran en définition. Presque. Mais pas tout à fait. Quatre fois 72, ça fait 288 points par pouce et pas 300. Oui, mais 300 moins 4%, ça fait 288. Et du coup, en supprimant 4% de la page imprimée, on retrouve une homothétie parfaite avec l'écran, et il n'est plus nécessaire de déformer les polices de caractères.

Une dernière option permet de charger le papier en feuille à feuille.

Lorsqu'on imprime des caractères qui appartiennent à une fonte écran uniquement, le driver va regarder s'il ne trouve pas une fonte plus grande pour améliorer la qualité. Par exemple, si vous choisissez du corps 12, il va chercher du corps 48 lors de l'impression. S'il en trouve, il va

s'en servir pour obtenir du vrai 300 points par pouce. Sinon, il cherche du 24 points et s'il en trouve, l'impression sera en 150 points par pouce. En désespoir de cause, il se servira de la police écran et ça vaut vraiment pas le coup d'avoir une imprimante laser pour faire du 75 points par pouce. Sur l'exemple qui est quelque part dans ces pages, les polices Boston, Wartburg, Oxford et Basel sont, de fait, en 300 points par pouce, car j'ai tapé le texte en corps 12 tout en disposant du corps 48 (9 et 36 respectivement pour Oxford et Wartburg).
Comme vous pouvez le constater, des polices en 300 points par pouce sont fournies en même temps que le driver. Il y a du Times en 10, 12, 14, 18 et 24 points, du Symbol en 12 points (police mathématique), de l'Helvética, du Galahad et du Courier en 12 points, et du Dingbats (polices de symboles courants) en 14 points.

CARTES

On nous annonce deux émulateurs PC hard pour la rentrée. L'un serait allemand, l'autre américain. Ce seront des cartes, et l'émulation sera donc d'autant plus rapide. On ne sait pas grand chose de plus. On ne sait même rien du tout de plus. Alors stop.

RENTRÉE

On (on, c'est moi. Mais depuis que je me suis acheté une particule, j'utilise le pluriel de majesté) vous testera Publishing Partner Master à la rentrée, ainsi que Reading Partner et Image Partner qui sortent pendant les vacances. Et puis aus.si Ultrascript, l'émulateur Postscript. L'ensemble est de chez Upgrade Editions.

LES PLURIELS A LA CON

Synergie et Communications est une nouvelle boîte. Elle présente à peu près la même caractéristique qu'Application Systems: on ne sait jamais, à moins de vérifier, quel est le mot au pluriel et le mot au singulier. Parce que Synergies et Communication, ou Applications System, ça colle aussi bien. C'est un peu comme les titres de films porno: en prenant exactement le contraire, ça rend tout aussi bien. En prenant ceux de Canal +, par exemple «Les plaisirs de l'infidèle», on peut faire «Les déplaisirs de la fidèle», c'est tout aussi suggestif. «Prends-moi par derrière» devient «Prends-moi par devant», «Derniers outrages» devient «Premiers outrages», ou même «Premières pudeurs», ça marche encore.
Bref, nous ne sommes pas là pour parler de cul, encore que. Synergies et Communications est une boîte de vente par correspondance, aussi bien de logiciels du domaine public que de logiciels pas du domaine public, ainsi que de bouquins et même prochainement de matériel.
C'est pour l'instant le seul endroit à notre connaissance où vous pouvez vous procurer absolument n'importe quelle pièce détachée pour le ST. Vous y trouverez aussi l'excellent logiciel «Rosemary Raccoon's Strip Game» que nous avons commis, Bruno Bellamy et moi-même, lorsque nous étions jeunes. Synergie et Communication annonce même pour bientôt un 68020 qui se branchera directement à l'intérieur du ST, à la place du 68000, et qui pourra accélérer l'Atari jusqu'à 2 fois, ce qui n'est pas négligeable par les temps qui courrent.
Vous pouvez leur demander un catalogue en leur écrivant à l'adresse suivante:
Synergie et Communications, BP 29, 77570 Chateau-Landon.
Ils ont même un service minitel, que l'on obtient au:
(1) 42 52 34 54, code SYNERGIE.

Michel DESANGLES





LA PHRASE CACHÉE

GRILLE N° 1

N	T	S	M	T	C	N	A	T	J	L	O	B	R	I	A	E	T	S	C	E	S	'	U	Q	A	N	E	B	P
W	R	E	A	H	E	A	C	T	O	E	R	N	O	G	E	R	O	U	O	T	N	E	E	I	N	A	F	H	L
O	I	R	G	G	D	V	K	A	Y	3	N	'	G	Z	U	D	R	C	M	A	E	L	A	G	D	D	O	T	U
R	K	I	I	I	P	D	A	C	S	D	E	S	R	S	R	L	U	I	B	M	S	G	C	A	Y	U	R	A	S
C	E	P	C	N	I	A	S	I	T	F	R	D	E	R	C	A	A	T	A	I	T	A	T	M	C	A	E	E	G
E	S	M	C	D	N	E	T	T	I	I	A	O	A	E	A	G	M	I	T	T	A	E	I	N	A	V	D	D	R
H	B	E	O	I	B	U	E	A	C	G	N	M	T	T	R	E	A	P	M	L	N	E	O	O	P	E	I	R	A
T	A	T	L	M	A	Q	R	G	K	H	G	A	G	S	E	G	E	O	I	U	T	H	N	R	P	G	S	O	N
F	C	S	O	S	L	I	I	N	O	T	E	I	I	I	V	A	R	L	S	L	I	T	F	D	A	U	H	T	D
O	K	E	N	'	L	G	X	I	F	F	R	N	A	S	E	R	U	A	S	L	R	O	O	U	S	D	O	A	P
R	D	U	I	D	S	A	P	C	F	A	A	A	N	A	R	S	T	R	I	A	I	T	R	A	T	E	N	L	R
E	E	Q	A	I	I	M	O	A	R	E	R	F	F	A	I	'	N	T	O	B	A	N	C	H	E	T	O	U	I
D	F	N	L	V	M	N	T	R	O	R	C	H	E	R	O	N	E	S	N	R	D	I	E	C	R	E	U	M	X
N	E	O	C	A	D	O	I	D	A	Y	T	A	L	E	A	D	V	U	A	I	A	I	I	X	I	B	R	I	S
B	T	A	A	T	'	E	A	N	D									H	C	C	I	N	O	I	B	D	R	A	E
E	S	L	T	T	D	N	N	D	I									E	O	E	D	L	U	O	B	S	D	I	B
L	'	E	S	H	L	D	A	H	O									B	M	R	D	A	S	H	I	I	I	O	K
B	D	F	E	E	R	O	M	I	R									D	M	A	N	D	O	A	F	T	E	R	C
A	R	O	R	W	O	N	E	S	D									O	A	R	K	A	N	O	I	D	B	L	A
A	O	M	D	N	I	M	N	E	I	T	H	I	N	G	S	B	O	C	O	F	N	A	I	M	K	I	'	S	I
U	N	E	G	N	E	V	E	R	L	C	A	B	S	E	C	N	U	A	S	P	A	R	R	E	R	N	D	T	I
R	T	E	Z	U	M	A	'	S	A	K	B	I	L	L	Y	L	A	V	N	A	E	C	C	D	A	G	R	A	I
E	V	O	I	R	M	O	N	T	Y	E	U	E	I	L	N	A	B	E	R	L	L	H	Y	U	P	B	A	L	E

Tous les mots de la liste alphabétique ci-dessous figurent dans la grille, horizontalement, verticalement, de haut en bas, de gauche à droite ou vice-versa, mais jamais en diagonale. Après les avoir tous trouvés et rayés, il reste seulement les mots de la phrase à découvrir. Chaque lettre n'est utilisée qu'une seule fois.

3D FIGHT
ACTION FORCE II
ADVANCED PINBALL SIM
AFFAIRE VERA CRUZ
AFTEROIDS
AIRBALL
AIRBORNE RANGER
ALIEN MIND
AMAUROTE
ANARCHY
ANDY CAPP
ANTIRIAD
ARCHERON'S RAGE
ARKANOID
ASTERIX CHAUDRON MAGIQUE
ASTERIX POTION MAGIQUE
ATIC ATTACK
AU REVOIR MONTY
AUSTRALO PITICUS
BARD'S TALE
BARD'S TALE III
BETE DU GEVAUDAN
BILLY LA BANLIEUE
BIONIC COMMANDO
BLACK BEARD
BOULDER DASH III
CAVERNS OF PALLE
COLONIAL CONQUEST
CRIME DU PARKING
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC
DEATH BEFORE DISHONOUR
DEFENDER OF THE CROWN
EMPIRE STRIKES BACK
FAERY TALE ADVENTURE
FOREST AT THE WORLD'END
GALDREGON'S DOMAIN
GRAND PRIX SIMULATOR
GREAT GIANA SISTERS
INTO THE EAGLE'S NEST
MONTEZUMA'S REVENGE
OFF ROAD RACING
ONE MAN AND HIS DROID
THINGS BOUNCES BACK
ULTIMATE COMBAT MISSION

Solution en fin de rubrique

LE JEU DES DIFFÉRENCES

BUG RABBIT, QUI PASSE SES VACANCES DANS LES PAYS CHAUDS, A TROUVÉ UN MAGASIN DE MICRO-INFORMATIQUE OÙ LES VENDEUSES S'HABILLENT EN FONCTION DU CLIMAT ! POUR IMMORTALISER ÇA, IL A PRIS UNE PHOTO, ET EN A FAIT TIRER UNE COPIE POUR EN FAIRE PROFITER SES AMIS... MAIS AU TIRAGE DE LA COPIE, 16 ERREURS ONT ÉTÉ COMMISES. SAUREZ-VOUS LES RETROUVER ?..

ORIGINAL :

COPIE :

Solution en fin de rubrique

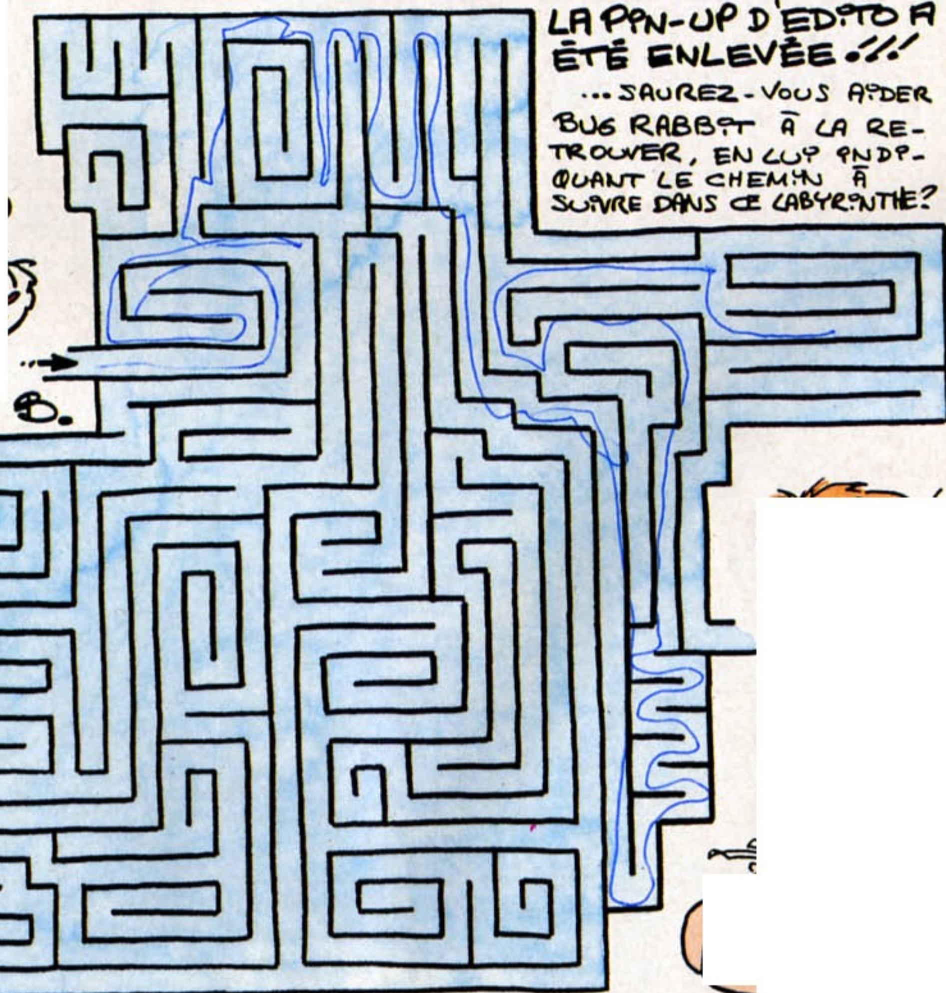
LA CAROTTE



C'EST L'HEURE DU GOÛTER... MAIS UNE CAROTTE SANS OMBRE, ÇA N'A PAS DE GOÛT..!.. SAUREZ-VOUS AIDER BUG RABBIT À RETROUVER QUELLE OMBRE APPARTIENT À LA CAROTTE QUI SE TROUVE DEVANT LUI?.. DÉPÊCHEZ-VOUS, IL A FAIM.!!!

LE LABYRINTHE

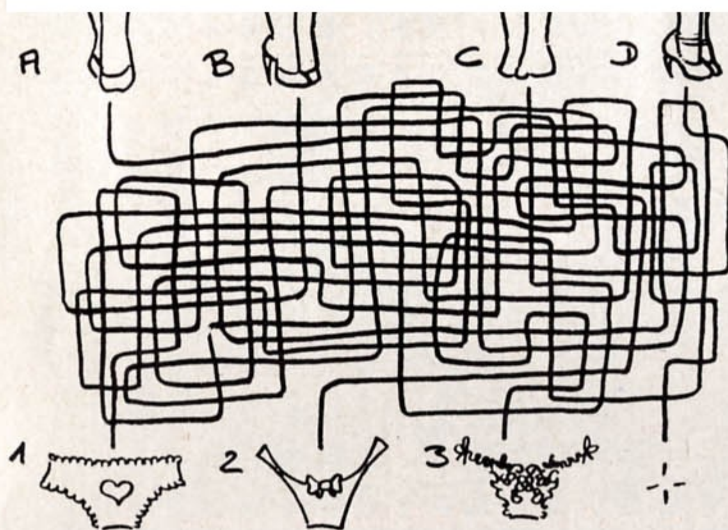
LA PIN-UP D'EDITO A ÉTÉ ENLEVÉE.!.!! ...SAUREZ-VOUS AIDER BUG RABBIT À LA RETROUVER, EN LUI INDIQUANT LE CHEMIN À SUIVRE DANS CE LABYRINTHE?



Solutions en fin de rubrique

LA PETITE CULOTTE

PENDANT LE CASTING POUR LA SÉLECTION DE LA PROCHAINE PIN-UP D'EDITO, BUG RABBIT A ÉTÉ FOUILLER DANS LES VESTIAIRES... IL A MIS DU DÉSORDRE ET MÊME DÉROBÉ UNE PETITE CULOTTE !.. AIDEZ CES DEMOISELLES À RETROUVER LEURS PETITES CULOTTES RESPECTIVES, ET TROUVEZ CELLE QUI S'EST FAIT VOLER LA SIENNE (IL Y A DE FORTES CHANCES QUE CE SOIT ELLE QUI SOIT SÉLECTIONNÉE !..).



L'INTRUSE

A

D

L'INTRUSE

L'UNE DE CES 6 BELLAMINETTES N'A JAMAIS FIGURÉ DANS L'EDITO. SI VOUS ÊTES UN FIDÈLE LECTEUR, VOUS SAUREZ AISÉMENT L'IDENTIFIER !

RÉPONSE : D

Solutions en fin de rubrique

LA PHRASE CACHÉE

GRILLE N° 2

J	L	L	E	S	T	T	S	P	E	T	Y	L	A	Y	E	A	H	E	1	8	T	O	A	I	S	O	D	S	I
O	I	I	U	S	I	L	E	A	C	E	A	R	M	A	B	M	T	R	F	I	P	R	3	T	C	O	A	E	N
Y	K	N	L	U	L	E	E	N	A	R	O	M	B	P	S	R	A	E	S	N	E	C	2	N	E	L	X	M	T
S	N	G	B	B	F	D	R	A	G	O	N	B	O	A	R	I	I	A	R	T	E	R	0	A	N	B	E	I	O
T	A	M	N	T	O	Y	A	W	R	E	K	I	R	P	E	D	D	L	E	T	S	U	B	L	T	N	A	T	N
I	M	A	I	E	R	R	A	N	E	A	N	S	T	L	G	E	A	G	H	O	S	B	O	T	U	A	S	S	E
C	U	C	T	A	R	A	B	I	I	R	I	A	L	U	O	R	C	R	A	I	I	N	B	A	R	I	P	S	T
K	H	H	I	N	E	D	R	A	G	O	N	'	S	B	R	C	A	U	L	D	R	O	W	R	I	R	H	A	O
P	8	N	E	I	L	A	3	4	9	1	N	O	I	O	K	C	U	B	I	I	H	S	I	E	O	B	A	T	W
R	I	N	T	S	H	O	P	C	O	M	P	A	N	B	O	U	L	D	E	R	D	A	N	N	N	S	L	T	N
A	R	A	W	T	O	L	E	M	A	C	I	I	N										B	H	E	T	S	U	A
L	R	A	G	N	O	I	S	S	I	M	R	A	O										R	E	N	Y	D	E	C
I	I	L	A	L	K	C	A	B	A	R	U	T	I										A	R	A	I	S	C	O
E	O	A	S	N	U	R	U	D	S	'	T	S	S										V	O	T	O	S	N	L
N	R	C	H	H	E	R	B	E	R	T	R	A	S										E	E	R	N	I	A	O
S	S	T	I	C	P	L	A	G	U	E	A	N	I										S	S	O	N	M	L	H
A	C	H	O	P	L	I	F	T	E	R	D	Y	M										T	O	F	T	H	E	N
L	E	R	T	I	M	P	O	S	S	I	B	L	E										A	R	D	E	M	A	I
B	U	A	P	T	A	I	N	S	I	L	V	E	R	C	E	R	I	B	U	M	P	Y	C	S	T	N	M	Z	Y
A	R	V	A	C	R	E	T	N	U	O	C	N	E	O	D	S	I	I	T	S	E	U	H	I	L	O	A	A	C
S	H	E	N	G	E	R	H	I	G	H	W	A	Y	N	I	K	I	N	G	'	S	Q	U	R	E	E	S	R	A
I	T	K	A	E	R	B	R	E	N	N	U	R	L	G	P	S	D	N	A	E	C	A	B	G	D	G	T	C	R
L	A	X	I	E	N	S	I	N	F	E	R	N	A	O	B	O	N	G	O	H	O	R	B	Y	U	N	E	R	S

Tous les mots de la liste alphabétique ci-dessous figurent dans la grille, horizontalement, verticalement, de haut en bas, de gauche à droite ou vice-versa, mais jamais en diagonale. Après les avoir tous trouvés et rayés, il reste seulement les mots de la phrase à découvrir. Chaque lettre n'est utilisée qu'une seule fois.

1943
A320
ALERT
ALIEN 8
ALIENS
ARCADIA
ARMALYTE
ARTURA
ASPHALT
ATLANTIS
AVENGER
AXIENS
BACKLASH
BARATIN BLUES
BASIL
BEAMRIDER
BOB MORANE ESPACE
BOB WINNER
BOULDER DASH II
BRAVESTAR
BREAKTHRU
BRIAN BLOODAXE
BUCK ROGERS
BUMPY
CAMELOT WARRIORS
CAPTAIN SILVER
CAULDRON II
CENTURIONS
CHOPLIFTER
CHUBBY GRISTLE
CONGO BONGO
CRAZY CARS
DEMAIN HOLOCAUSTE
DRAGON'S LAIR II
DUNGEON MASTER
DYNASTAR MISSION
DYNATRON MISSION
F18 INTERCEPTOR
GALACTIC PLAGUE
HERBERT'S DU RUN
HEROES OF THE LANCE
HIGHWAY ENCOUNTER
HORACE AND SPIDERS
HUMAN KILLING MACHINE
IMPOSSIBLE MISSION II
INFERNAL RUNNER
KING'S QUEST III
PRINT SHOP COMPANION
SUBTERRANEAN STRIKER
TASS TIMES IN TONETOWN
THE REAL GHOSBUSTERS
WAY OF LITTLE DRAGON

Solution en fin de rubrique

J'ATTENDS DE PIED FERME

mon JOYSTICK Hebdo de la rentrée

Vivement le 6 septembre !



SOLUTIONS DES JEUX

La carotte: B

La petite culotte: C

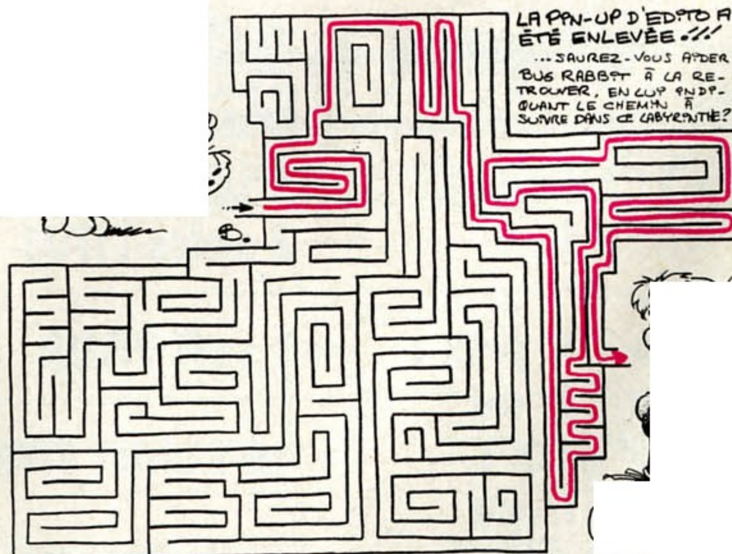
L'intruse: D

Le jeu des différences:
- Les yeux de Bug Rabbit (il regarde en haut)
- Ses bretelles (il n'en avait pas)
- La boucle d'oreille de la vendeuse (elle a disparu)
- Son soutien-gorge (la forme a changé)
- Son slip (il y a une couture en plus)
- Le bracelet (elle n'en avait pas)
- La montre (elle n'en avait pas)
- Le joystick par terre (partie noire du manche)
- Le clavier (il y a une touche en plus)
- Le cordon du clavier (il n'y en avait pas)
- Le bouton du haut du moniteur (il n'y en avait que 2)
- Les punaises sur le poster (c'était du scotch)
- Le «J» sur le poster (c'était un «I»)
- Le «ô» de «hebdô» sur le poster (c'était «hebdo»)
- Le joystick sur le poster (partie noire du manche)
- Le bouton sur le boitier du bas de l'ordinateur

Grille numéro 1: JOYSTICK LE PLUS BEL HEBDO

Grille numéro 2: JOYSTICK YAPAPLUBO

Le labyrinthe:



OURS

chaine de **KNIGHT FORCE,**

IRGIN MEGASTORE

CONCOURS

: 5000 F

de jouer



1, 2, 3 et 4

'écran de KNIGHT FORCE et
 si elle provient d'un écran
 d'un PC ou d'un ATARI.



photo 3



photo 4

TION 5

s **CRAZY CARS II**
ASTORE a vendu
juin 1989 ?

GIN
STORE
 Champs Elysées
RIS
ntôt à
 à Marseille

COUPON-RÉPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo - Concours VIRGIN MEGASTORE
177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 ______________________ 4 ______________________

2 ______________________ 5 ______________________

3 ______________________

NOM ______________________ *Prenom* ______________________

Adresse ______________________

____

Code postal ______________________ *Ville* ______________________

Age ______________________ *Ordinateur* ______________________



Bruno Bellamy, DANBOSS et DANBISS

* 100% coton - (code 100) - Prix 60 F
Taille : M = Médium - L = Large - XL = Extra large

LES T-SHIRTS JOYSTICK SONT ARRIVES!

COMMANDEZ-LES aujourd'hui ET VOUS SEREZ LES PLUS BÔ demain

BON DE COMMANDE (à découper ou à recopier)
A envoyer à JOYSTICK Hebdo - 177, rue Saint Honoré
75001 PARIS

CODE	TAILLE	QUANTITE	PRIX (x 60 F)
		TOTAL	

Participation aux frais d'expédition 10 F

TOTAL ....

Règlement par chèque à l'ordre de JOYSTICK Hebdo

NOM.................. Prénom..................
ADRESSE ....
Code.......... Ville.................. Age..........
Ordinateur..................

CONCOURS GREMLIN SUPERSCRAMBLE

QUESTIONS

Répondez à la question 1 suivant votre micro

1. Combien de parcours existe-t-il dans SUPER-SCRAMBLE pour les versions Amstrad CPC, C64 et Spectrum ?
   a) 10 - (5 séries de 2)
   b) 15 - (5 séries de 3)
   c) 9 - (3 séries de 3)

Combien y a-t-il de séries de parcours d'obstacles pour les versions Atari ST et Amiga ?
   a) 3 séries
   b) 5 séries
   c) 2 séries

2. Dans SUPERSCRAMBLE -est-il possible de faire caler sa moto ?
   a) oui
   b) non

3. Combien de vitesses y a-t-il sur le trial de SUPER-SCRAMBLE ?
   a) 4
   b) 3
   c) 5

4. Quel est le numéro du dossard du motard qui figure sur le packaging de SUPERSCRAMBLE ?
   a) 24
   b) 15
   c) 32

5. Parmi ces titres lesquels ne sont pas édités par GREMLIN?
   a) Ramrod
   b) Renegade III
   c) Rally Simulator
   d) H.A.T.E.
   e) The Deep

Les LOTS

1er prix : 1 velocross

2ème au 10ème prix
1 T-shirt GREMLIN

11ème au 20ème prix
1 jeu GREMLIN

21ème au 50ème prix
1 poster GREMLIN



COUPON REPONSE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo
CONCOURS SUPERSCRAMBLE
177 rue Saint-Honoré, 75001 PARIS

NOM.................. Prénom..................
Adresse..................
CP.......... Ville..................
Sexe.................. Age..................

REPONSES

1 ________ 2 ________
3 ________ 4 ________
5 ________

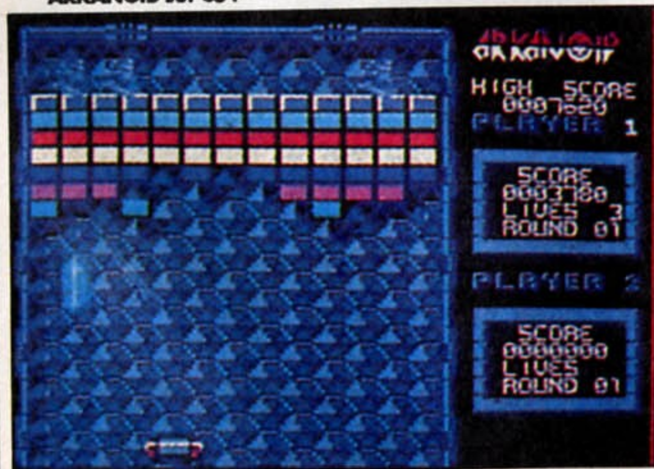
LA LOGITHÈQUE ÉGOÏSTE DE Bô TGV

"Le temps passe, les logiciels restent"

Quels softs emmènerait-on sur une île déserte? Eh bien, les meilleurs, tant qu'à faire, les inusables, les waterproofs, les éternels. Pour vous changer des foules agglutinées sur les plages de l'été, JOYSTICK Hebdo vous installe au bout du monde, avec eau, vivres et surtout une cargaison de bons softs tournant sur les meilleures bécanes...

Parlons tout d'abord de Clipperton qui n'est pas un jeu d'aventure mais un banc de sable de rien du tout perdu dans le Pacifique au large du Guatemala. Quand l'océan se déchaîne, l'île disparaît sous les flots. Clipperton figure pourtant sur toutes les cartes et cette terre est française, peuplée de hordes de crabes qui dévorent les infortunés naufragés.
C'est l'endroit rêvé pour s'isoler avec une bécane 8-bits alimentée par des capteurs solaires et passer des jours, des mois et des années en compagnie des plus beaux jeux créés pour ces machines. La platitude de l'île et son morne horizon donneront envie de pénétrer dans les souterrains obscurs de BATMAN, d'errer dans des 150 salles en 3-D truffées de boules électriques, de tapis désintégrants, de chiens fous, de diables cornus et de mille autres dangers. Plus de trois ans après sa sortie, ce chef-d'oeuvre d'Ocean n'aura vieilli que pour ceux qui en ont percé les secrets... Ils ne sont pas nombreux! Les autres devraient se dépêcher de le découvrir. Sortir de certaines chambres peut prendre plusieurs longues soirées, ce qui donne une idée de l'esprit retors des programmeurs de ce soft devenu un classique du genre.
Depuis, Ocean a sorti BATMAN II, une réussite bien que ce jeu n'ait plus rien à voir avec la première version : c'est une B.D. presque conforme à l'esprit des «comics» américains. Un scrolling horizontal a remplacé la 3-D, les invraisemblables casse-têtes, empilements et stratégies alambiquées ont été jetées aux orties des bas-quartiers de New-York/Gotham City au profit d'une ambiance crépusculaire. On ne joue pas à Batman II, on s'installe dans le soft et on reste prisonnier longtemps!
Dans un tout autre genre, sortons de notre malle au trésor rongée par le sel, ARKANOID I et II, des casse-briques que l'on ne présente plus. Impossible que l'un ou l'autre puisse être absent d'une logithèque digne de ce nom! Bien que leur carrière se soit faite dans les bistrots, il faut remonter longtemps en arrière pour trouver l'embryon de ces softs. Arkanoïd est en effet le lointain descendant des premiers jeux vidéo qui apparurent voici une quinzaine d'années aujourd'hui considérés comme de véritables antiquités, ces softs paléolithiques étaient réduits à leur plus simple expression : deux joysticks, un mur triple, un palet et des raquettes tristes comme un curseur et bien sûr aucun bonus. La gélule-laser n'avait pas encore germé dans la tête de Taïto, le créateur du coin'up, encore moins la rouge baballe ravageuse de la seconde version qui détruit tout sur son passage.
Des âmes naïves auraient pu croire qu'ARKANOÏD mettait un terme à la grande saga du casse-brique. C'était sans compter avec Titus, bien décidé à montrer de quoi un 8-bits comme le CPC est capa-

ARKANOID sur C64



Des âmes naïves auraient pu croire qu'ARKANOÏD mettait un terme à la grande saga du casse-brique

ble pour peu que l'on titille certaines fonctions non-documentées du Z-80 : scrolling multi-directionnel ultra-rapide, débauche de couleurs raffinées, écran sur-dimensionné pour une aire de jeu gigantesque, grâce à cela, TITAN, à sa sortie, avait récolté les superlatifs. Depuis, d'autres éditeurs qui regardaient le CPC avec condescendance (des noms! des noms!) se sont réveillés, mais sans jamais atteindre la titanesque perfection du casse-brique de Titus.

BARBARIAN II sur CPC



Le flipper est certainement le roi incontesté des arrières-salles de bistrots mais pas encore celui des rivages infinis. En attendant PINBALL MAGIC de Loriciel, le meilleur soft est inconstestablement MACADAM BUMPER d'Ere Informatique, le seul qui possède un éditeur permettant de dessiner ses propres flippers. De quoi tenir le coup une vie entière (ou un peu moins).

Comme elle paraîtra alors bien loin, l'époque des premiers SPACE INVADERS qui tombaient du haut de l'écran en faisant crr crr, attirant par leur ressemblance la sympathie des crabes rouges de Clipperton qui, eux, n'ont encore rien à craindre les rayons laser.

Les zoologistes du pixel auront sans doute remarqué la présence d'un crabe géant dans BARBARIAN II, un autre soft édité par paire, l e premier du nom n'ayant en rien pâti du suivant puisqu'il reste le seul à offrir à deux joueurs l'ineffable plaisir de se décapiter mutuellement. BARBARIAN aurait-il connu un phénoménal succès sans giclée d'hémoglobine, sans le personnage verdâtre et gluant qui shoote négligemment dans la tête? Difficile à dire... Plus technique avec sa géographie préhistorique et des monstres pas faciles à vaincre, Barbarian II s'est néanmoins vendu au-delà de toute espérance, ce qui est bien, mais surtout sans décevoir ses acquéreurs ce qui est mieux! Il est vrai que, sur CPC surtout, il existe un véritable «phénomène Barbarian», ce qui est moins le cas sur d'autre ordinateurs. Ne pas posséder au moins un des Barbarian est, au choix : de la provoc' pure, un snobisme de mauvais aloi ou alors une ringardise sans nom.

Fouillons le sable tiède et moelleux à la recherche d'un PCW enterré là par des pirates. Pauvre en jeux, cette bécane aussi gaie qu' une liasse fiscale possède quelques softs qui volent hauts : TOMAHAWK, de Digital Integration, un simulateur d'hélicoptère de combat plus beau encore en monochrome fin que sur un CPC. Quant à STARGLIDER, c'est sur l'écran vert qu'il paraît le plus mystérieux, avec sa faune en fil de fer, le vol silencieux des oiseaux métalliques et le tir grésillant des canons. Une splendeur!

Plus cérébral, 3-D CLOCK CHESS est un jeu d'échecs magnifiquement bien dessiné, avec horloge à cadran double, options en pagaille et déplacement instantané des pièces. C'est aussi le meilleur de tous les 8-bits.

Changement de méridien et de micro-processeur afin de trouver mieux encore : BATTLE CHESS (de préférence sur Amiga) et ses armées qui se taillent vraiment en pièces sous les yeux des rois et des reines dont le déhanchement vaut le coup d'oeil!

Le 16/32-bits emporte notre héros du côté des îles Maskali, au large de Djibouti. Les autochtones, les Danakils aux long muscles déliés pédalent comme des forçats sur la magnéto qui alimente l'ordinateur. La chaleur est tellement intense que les canettes de bière abandonnées sur la plage fondent et se déforment au soleil.

Difficile de trancher entre Atari et Amiga. Et ce n'est pas sur un îlot semi-désert que cette question sera définitivement réglée. On peut mettre de coté le PC, un ordinateur pas très doué pour le jeu à moins de faire les frais d'un écran VGA 16 couleurs, voire d'un coprocesseur arithmétique. A ce prix-là, on peut jouer au Baron Noir sur les trois versions de FLIGHT SIMULATOR et taquiner la Tour Maine-Montparnasse, la plus haute d'Europe, ou bien essayer de passer sous la tour Eiffel.

Pilote d'essai sur la version Atari et Amiga de FALCON, le vol s'est poursuivi dans les immatérielles pyramides d'Egypte traversées comme un ectoplasme par le chasseur fou. Piqué vers le sable chaud : le



CRAZY CARS II sur CPC

Pilote d'essai sur la version Atari et Amiga de FALCON, le vol s'est poursuivi dans les immatérielles pyramides d'Egypte

TEST DRIVE II sur AMIGA



son rétabli au dernier moment, un invisible co-pilote beugle déséspérément «Go up! Go up!». A emporter. Pour le plaisir de s'envoyer en l'air!

CARRIER COMMAND de Rainbird, immense jeu de simulation, de stratégie et d'arcade fait toujours naître de grands espoirs auprès d'un naufragé solitaire : un jour peut-être les porte-avions géants ACC Oméga et Acc Epsilon apparaîtront à l'horizon. Peut-être même le sauveront-ils, entre deux opérations de colonisation des îles et à condition que la logistique leur en laisse le temps. Ils enverront sûrement un véhicule amphibie afin de le recueillir, ou bien des avions qui repèreront ses signaux. Mais s'ils persistent à l'ignorer, sa vengeance sera terrible : reset général!

Un vétéran de l'AMIGA, mais une star encore, DEFENDER OF THE CROWN a révélé les incroyables qualités sonores et graphiques de la bécane, sans parler de l'animation des tournois, des attaques à la catapultes, et du graphisme en général! Ce soft d'une exceptionnelle richesse reste encore le passage obligé de tout possesseur d'Amiga.

Lequel aura légitimement le droit d'hésiter entre FERRARI FORMULA ONE, TEST DRIVE ert CRAZY CARS II. Le premier offre des installations très complêtes, avec un atelier pour bidouiller sa F1, changer ses pneus, installer un aileron puis étudier l'aérodynamisme de la bête en soufflerie. Ensuite, il faudra l'essayer sur différentes pistes de Grand Prix. Plus routière, Test Drive vous met au volant des plus belles voitures du monde sur des petites nationales plutôt encombrées. Et CRAZY CARS II un jeu fabuleux qui vous permet de retrouver des sensations proches des bornes d'arcade.

Si entre les deux votre coeur balance, jetez un oeil sur la Ford Cosworth de LOMBARD RALLY conduite par un pilote qui tourne le volant et change manuellement les vitesses assisté du co-pilote qui tient la carte de l'étape. De jour et de nuit, par monts et par vaux, ça fonce et ça dérape.

La bagnole, dans la vie, y a pas que ça! EMMANUELLE et TEENAGE QUEEN (hôtesses d'accueil chez Cocktel Vision et Ere Informatique) en apportent la plantureuse preuve. Mais est-ce vraiment raisonnable d'emporter des softs aussi torrides en des lieux qui le sont déjà bien suffisamment? La tribu de Danakils, émoustillée par les images de la jeune Teenager étalant lascivement sa féminité numérisée, s'excitent frénétiquement sur les pédaliers au risque de créer une surtension fatale pour l'ordinateur et dangeureuse pour leur système vasculaire.

MACPLAYMATE avait semé la consternation chez les concepteurs du Macintosh, puritains comme seuls les américains savent l'être et qui s'étaient lamentés de voir leur bécane flétrie par l'art et la manière d'arracher des râles de plaisir à une douce enfant. Le programmeur a laissé subsister un bug qui plonge les Danakils dans la perplexité: passe encore que, la souris aidant, le petit accessoire vibro-bourdonnant puisse être profondément introduit, mais de là à le voir ressortir par les oreilles! A moins que les yankees aient encore tout à apprendre...

C'est donc un américain que nous débarquerons sur Pralin afin qu'il y apprenne les choses de la vie. On trouve en

TEENAGE QUEEN sur PC EGA



La bagnole, dans la vie, y a pas que ça! ***EMMANUELLE et TEENAGE QUEEN en apportent la plantureuse preuve***



SKWEEK sur ST

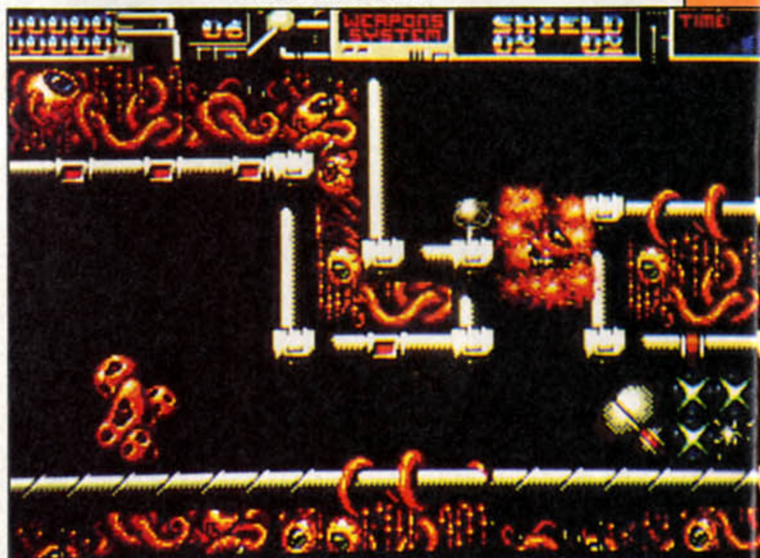
effet sur cette île des Seychelles une étrange noix de coco qui représente, grandeur nature, un sexe féminin (avec les poils!) et une paire de fesses. D'où son nom : le coco-fesse très prisé des touristes. Il existe une version mâle de cette noix qui présente, à la floraison, une étamine en lieu, place et format d'un impressionant sexe mâle. Les légendes locales racontent que, certaine nuits de pleine lune, les noix font une virée au fond des vallons et qu'il s'en passe de bien bonnes!

Sur une île déserte, ne pas voir le temps passer équivaut à le tuer. Il est donc vital, primordial, d'emporter dans sa besace un soft faisant perdre la notion du temps: j'ai nommé TETRIS sur Macintosh. C'est sur cette bécane seulement que l'on a droit à de superbes dessins de cosmonautes ou de Kremlin et, raffinement suprême, aux mâles accents des choeurs de l'Armée Rouge. Pour le reste, quelle que soit la version, il faudra compléter des lignes et des lignes, se jurant jusqu'au delà du temps qui passe que l'on fera encore mieux la prochaine fois. Le coup du «encore une partie» s'applique aussi à LODE RUNNER et à son minuscule bonhomme qui grimpe sans arrêt le long d'innombrables petites échelles et qui galope sur des plateaux infestés de monstres. C'est une vraie pièce de musée, un soft qui refuse obstinément de vieillir. Un peu comme PAC-MAN qui a eu le rarissime privilège d'être adapté en série télévisée avant de faire un retour en force et en couches-culottes dans PAC-LAND.

Et puis je m'offre un détour qui vaut vraiment la peine : SKWEEK. Le petite boule de poils qui évolue dans une centaine de tableaux en tentant de ne pas rencontrer les mâchoires acérées du monstre.

Les jeux ne fourmillent pas sur Mac. Après épuisement des caresses playmatisées et épuisé par les échelles, il ne restera guère que l'aventure bondissante de DARK CASTLE, dans les salles d'un solide château-fort, pour prendre sa solitude en patience. Si vous vous échouez avec un Mac, le repêchage devra être rapide!

CYBERNOID II sur ST



Dommage que L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD n'ait pas été adaptée sur cette bécane. S'envoyer dans les galaxies est certainement le plus sûr moyen de s'évader. Surtout qu'on y voit du monde et qu'une rencontre avec une blonde Ondoyante est certainement plus riche en sensations car, se coltiner la présence d'un Vendredi pendant un week-end prolongé, ça me dit rien (celle là, elle est géante, jeudi qu'çà et on peut rallonger la sauce).

Dans le style super-production hollywoodienne, on peut ajouter STARGLIDER II dont les 80 bestioles différentes et les tunnels transplanétaires n'ont pas eu le bonheur d'être adap-

L' ARCHE DU CAPTAIN BLOOD sur AMIGA



SILKWORM sur AMIGA

tés sur 8-bits. Il existe une version sur Archimedes, une méga-bécane pauvrement pourvue en softs. Allez, on en met un autre en prévision d'une autre décennie d'isolation: ZARCH, qui n'est autre qu'une version RISKée de VIRUS, un soft de désinfection volant et virevoltant sur des morceaux de Terre coupée au carré. Mais avec les 256 couleurs de l'Archimedes et sa prodigieuse rapidité, ça en jette!

Peut-être avez-vous lu «Le Seigneur des Mouches» de William Golding. Si vous ne l'avez pas fait, bande d'ignares, c'est le moment! C"est l"histoire sauvage d'une bande de gamins abandonnés sur un lagon désert après un crash. Les règles sociales qu'ils recréent basculent vite fait dans une violence et un barbarisme ayatollesque. Tout ça pour vous dire que la solitude (même en bande), ça vous monte le bourrichon.

Si donc vous avez des velléités de vous prendre pour dieu soi-même, vous pourrez assouvir ce fantasme un brin mégalo avec POPULOUS. Mais gare au retour sur terre lorsque le bateau salvateur vous ramènera vers la civilation : que deviendrez-vous, privé des peuples que vous meniez allègrement au massacre et qui, en échange, vous glorifiaient béatement?

Il ne vous restera plus qu'a, toutes machines confondues, faire vous-même tout le boulot, commettre seul les petits carnages quotidiens et ordinaires grâce aux grands classiques du shoot'em up, les OPERATION WOLF et PLATOON, ou, pour ceux qui ne supportent pas l'hémoglobine, EXOLON et CYBERNOID, R-TYPE et DARK FUSION, MACH 3 ou XENON.

Sous le déluge de feu des THUNDERBLADE, AFTER BURNER et autres SILKWORM, vous n'aurez plus qu'une seule envie : vous réfugier dans une île des mers du Sud, déserte de préférence, avec un soft coulos et relax, un traitement de texte de préférence pour écrire enfin les aventures de votre tumultueuse existence de joystickeur. Mais avant d'abandonner notre île, il nous reste encore un coffre à découvrir : celui du captain CODE MASTERS. Un très grand nombre de titres sur CPC, mais aussi sur ST et AMIGA, toute une variété de scénarios pour jouer longtemps.

Les lecteurs les plus pinailleurs ne manqueront pas de relever que je n'ai pas abordé les wargames et moins encore les jeux de rôle. Sur une île déserte, faire mieux que Napoléon à Waterloo ou s'enfermer dans BARD'STALE serait en effet tentant. Ces softs étaient malheureusement rangés dans un coffre qui n'a pas survécu au naufrage. Il y a bien de misère dans le monde... Et ZAK MAC KRACKEN, il est dans quelle caisse? Et tous ces jeux géants qui débarquent sur nos écran? Eh! ho! On peut pas tous les citer, j'en ai oublié et pas des moindres! C'est le risque de tout choix, forcément partial et partiel.

ZAK MAC KRACKEN sur ST



TABLEAU RECAPITULATIF DES SOFTS

TITRE	EDITEUR	GENRE
3D CLOCK CHESS	CP Software	Réflexion
AFTERBURNER	Activision	Arcade
ARKANOID	Imagine	Arcade
BARBARIAN	Palace Software	Arcade
BARD'S TALE	Electronic Arts	Jeu de role
BATMAN	Ocean	Arcade-Aventure
BATTLE CHESS	Electronic Arts	Réflexion
CARRIER COMMAND	Rainbird	Stratégie-Simulation
CRAZY CARS II	Titus	Simulation-Auto
CYBERNOID	Hewson	Arcade
DARK CASTLE	Mirrorsoft	Aventure
DARK FUSION	Gremlin	Arcade
DEFENDER OF THE CROWN	Electronic Arts	Aventure
EMMANUELLE	Cocktel Vision	Aventure sexy
EXOLON	Hewson	Arcade
FALCON	Spectrum Holobyte	Simulateur de vol
FERRARI FORMULA ONE	Electronic Arts	Simulateur auto
FLIGHT SIMULATOR	Sublogic	Simulateur de vol
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	Ere Informatique	Aventure
LODE RUNNER	Broderbund	Arcade
LOMBARD RALLY	Mandarin Software	Simulateur auto
MACADAM BUMPER	Ere Informatique	Flipper
MACH 3	Loriciel	Arcade
MACPLAYMATE		Simulation sexy
OPERATION WOLF	Ocean	Arcade
PAC MAN	Bug Byte	Pac-Man
PAC-LAND	Quicksilva	Pac-Man
PINBALL MAGIC	Loriciel	Flipper
PLATOON	Ocean	Arcade
POPULOUS	Electronic Arts	Simulation-Aventure
R-TYPE	Electric Dreams	Arcade
SILKWORM	Virgin	Arcade
SPACE INVADERS	Do it yourself	Arcade
SKWEEK	Loriciel	Arcade
STARGLIDER	Rainbird	Simulation-Arcade
TEENAGE QUEEN	Ere Informatique	Réflexion sexy
TEST DRIVE II	Accolade	Simulation auto
TETRIS	Mirrorsoft	Réflexion
THUNDERBLADE	US Gold	Arcade
TITAN	Titus	Arcade
TOMAHAWK	Digital Integration	Simulation hélico.
VIRUS	Firebird	Arcade-Stratégie
XENON	Melbourne House	Arcade
ZACK MAC KRAKEN	US Gold	Aventure
ZARCH	Superior Software	Arcade-Stratégie



JOYSTICK
SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

Secours

Mission impossible.. ? Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro. Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

QUESTIONS

L'ILE

Mickaël. Q.38001
Comment faire pour trouver le masque, vite!

GREMLINS

Julien. Q.38002
Qui pourrait me dire comment détruire l'espèce de boudha du 3ème niveau. Merci d'avance.

BOB MORANE SF

Christophe. Q.38003
J'ai un problème avec ce jeu sur PC, je voudrais savoir si aprés avoir passé les 4 tableaux, ça recommence.

POLICE QUEST

Stéphane. Q.38004
Je suis bloqué à l'hôtel Delphoria. Je n'arrive pas à débarasser Sonny de Sweet Cheek Mary pour qu'il puisse participer à la partie de poker. Pouvez-vous me donner la phrase en anglais qui me permettra de continuer? Celle-ci doit avoir un rapport avec une phrase dite par le barman: "Ditch the board". (Je n'arrive pas à traduire). Merci d'avance.

INCANTATION

Romsteak. Q.38005
Où se trouve le pistolet et les balles ainsi que la bougie et comment ouvre t-on le coffre. Pitié, Aidez-moi! Minuit va bientôt sonner!

THE LAST NINJA II

Un lecteur. Q.38006
Quelqu'un pourrait-il me dire comment faire pour sauter d'une caisse à une autre dans le quatrième niveau.

L'AIGLE D'OR

Rodolphe. Q.38007
Je trouve le diamant bleu, le livre du savoir, mais pas l'aigle d'or; où se trouve t-il, quel chemin faut-il donc prendre ? Merci.

ROBOCOP

Olivier. Q.38008
Salut, pourriez-vous m'aider dans ce jeu. Je suis bloqué dans le niveau 2, aprés le portrait robot, il n'y a pas assez de temps pour arriver à la fin, que faire ?

NETHERWORLD

Pirate. Q.38010
Donnez moi le plus de renseignements possibles sur Amstrad. Merci à mon futur sauveur.

GAUNTLET II

Pirate. Q.38011
Combien y-a t'il de tableaux sur la version Amstrad, est-ce qu'il y a une fin?

CRAFTON & XUNK

Pirate. Q.38012
Que faut-il donc faire? Quel est le but ?

TIGER ROAD

Eric. Q.38013
Comment doit-on faire pour passer l'endroit où il y a des sortes de plaques qui ne font que de descendre ?

PLATOON

Eric. Q.38014
Arrivé au souterrain comment doit-on faire pour tuer les hommes qui apparaissent devant nous ? Je leur tire dessus mais il ne disparaissent pas !!!!

MASK

Eric. Q.38015
Comment faut-il faire pour former la lettre avec les clés ? Je trouve que cela ne ressemble à rien.

LES MAITRES DE L'UNIVERS

Eric. Q.38016
Comment faire pour s'y retrouver dans la ville ? Je ne fais que tourner en rond !!! J'en ai le tournis !!!

CONSPIRATION

Yohan. Q.38017
Une fois arrivé à la gare, je n'arrive pas à prendre le billet de train?

ZOMBI

Un lecteur. Q.38018
Je n'arrive pas à introduire le fusible dans le disjoncteur car pour le faire, je suis obligé d'éteindre ma lampe et où peut-on trouver le talky-walky.

DRAGONNINJA

Christophe. Q.38019
Je n'arrive pas à passer le chef de la fin du 5ème niveau (le train) de plus, je perds beaucoup d'énergie à cause de la locomotive, je tombe du train, avez-vous des pokes ou un cheat codes ??? Vite !!

THRUST

André. Q.38020
Quand je tire plusieurs coups dans la centrale, elle clignote, alors que faut-il faire car il y a 9 secondes avant que tout explose. Merci car jjeeuuxx ccraaackkk !!!

DUNGEON MASTER

Renaud. Q.38021
Je ne sais pas utiliser les rouleaux de papiers que l'on trouve au long du chemin ? Comment les utiliser ? Vite je vais mourir !!!

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Pierre. Q.38022
Comment faut-il faire pour aller dans le puits? J'ai beau mettre la flèche dans le puits, Je n'y descends pas !!

ASTERIX CHEZ RAZADE

Joyomaniak. Q.38023
Quand j'arrive au palais et que ce salaud de barde peut plus chanter (il l'a sans doute fait exprès, le con !), je sais pas quoi faire ! Si j' appelle les médecins, l'aventure est finie d'avance alors, Que Dois-Je Faire ??

LIVE AND LET DIE

Joyonmaniack. Q.38024
De n'importe quelle mission, lorsque j'arrive au stage 5 (où l'on voit une base au fond), il y a des mines indestructibles (du moins, je le pense) et quand il y en a sur toutes la largeur, j'explose et au bout de 4 ou 5 explosions dans cette situation, le jeu s'arrête avec ce message: "GAME OVER, OUT OF FUEL", Alors que dans les autres stages, j'explose beaucoup de fois et le jeu ne s'arrête pas. Comment passer les mines, et peut-on voir le niveau de fuel ? Si oui comment ??

SPACE HARRIER

David. Q.38025
Que faut-il faire pour avoir des vies infinies ou une option select round sur SEGA? Merci d'avance.

ZILLION II

David. Q.38026
Est-il possible d'avoir des vies

infinies pour la version SEGA ??

POLICE QUEST II

Eric. Q.38027
Quels sont tous les endroits où l'on peut se rendre ? Et comment s'y rendre ? Je possède la version PC.

BATMAN

Fabien. Q.38028
Je ne gagne jamais au jackpot, je trouve un objet marqué joc, à l'aide, help help !!

BATMAN

Fabien. Q.38029
Pourriez-vous nous donner des indices nous permettant d'allez loin dans ce jeu, merci.

SRAM

Joystickeur dingue. Q.38030
Que faut-il faire quand on est dans l'ile aux serpents? Où peux-t'on trouver une gourde pour passer le désert? Où se trouve le couteau pour tuer le loup garrou?

S.O.S

D'john. Q.38031
Je cherche des vies infinies pour Jet set Willy II, le code d'accès pour la phase 2 de game over, le but du jeu de Goonies et comment passer au 2ème tableau ? Merci de votre réponse les gars !!

AIRWOLF

Laurent. Q.38032
Que faut-il faire pour avoir des vies infinies pour la version Amstrad disquette ?

THE KRISTAL

Jacques. Q.38033
Je tourne en rond au 1er niveau, je vais partout, ramasse des objets, ça marche pas, je ne peux ouvrir les portes, est-ce qu'il faut tuer les gardes ? Comment rejoindre mon vaisseau? Comment passer par la grille ou rentrer dans le palais ?

TOMAHAWK

Laurent. Q.38034
Ce jeu est bien, mais je ne sais pas ce qu'il faut faire, alors, expliquez-moi, merci.

DRAGONNINJA

Le dragon noir. Q.38035
Pourriez-vous me dire comment faire pour avoir la super puissance qui sort des bras de notre guerrier ?

FRUITY FRANK

Laurent. Q.38036
Que faut-il faire pour avoir des vies infinies ? Pour Amstrad, merci !

BARD'S TALE

Théodule. Q.38037
Help !! Dans ce jeu sur la version ST, comment sortir de la ville (si on peut) et que faire dans les souterrains de la taverne ? De plus, le Golem me tue irrémédiablement. Est-ce normal, ou y-a-t'il un moyen de lui faire la peau? dans ce jeu, quelle est l'équipe idéale ? Merci à tous.

RENEGADE III

Un lecteur. Q.38038
Cher(e)s lect(rices)eurs, Je voudrais savoir comment peut-on passer les niveaux sans problèmes. Merci d'avance.

PHARAONS

Philippe. Q.38039
Que faire à la fin du jeu aprés avoir été téléporté à l'intérieur du temple du désert ?

INVITATION

Philippe. Q.38040
Dans quelle pièce du manoir faut-il utiliser la clef pour découvir une pièce secrète ?

EDEN BLUES

Philippe. Q.38041
Où se trouve la femme et y-at'il un moyen pour arrêter le plafond de descendre dans certaines pièces ?

FAIRLIGHT II

Philippe. Q.38042
Je tourne en rond dans le château et que faire lorsque l'on est sur le bateau ?

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Philippe. Q.38043
J'arrive jusqu'à l'endroit où se trouve les os du mammouth puis ensuite je suis bloqué !!!

DUNGEON MASTER

Pascal. Q.38044
Je suis bloqué à l'entrée du niveau 6; J'arrive à ouvrir une porte avec la Ra key, mais pour la deuxième, je n'ai plus de clefs. Au niveau 5, il y a une clef clef que je n'arrive pas à avoir: il y a un téléporteur et la grille. Quand je lance une masse (ou autre), sur le téléporteur pour ouvrir la grille, la masse va dans le sens opposé !! Et je la retrouve devant la porte de la salle ! que faire ? Aidez-moi.

DUNGEON MASTER

FFD. Q.38045
Combien de magie faut-il avoir pour espérer abattre le magot noir ?

FALCON

Benoît. Q.38046
Help ! je suis perdu, donnez-moi la recette complète pour jouer. Merci d'avance.

LE PASSAGER DU TEMPS

BZX. Q.38047
J'aimerais savoir comment peut-on entrer dans le passage secret derrière la bibliothèque car en remettant l'ordinateur en marche, et en tapant ce qu'il faut, en tournant le tableau et en prenant le bouquin de Dumas, il ne se passe rien.

MASK III

Mamenjémalaudents. Q.38048
Comment ouvrir la seconde porte (au premier étage) avec les espèces d'hélices sur leur toit, j'aimerais avoir son code d'accés.

L'HERITAGE

Un lecteur. Q.38049
Pitié, puis-je avoir les codes ou une solution, merci.

LE TEMPLE DE QUAUTHLI

Vincent. Q.38050
Y aurai-t-il une âme charitable pour m'envoyer des solutions ou des plans pour ce jeu, je suis désespéré !

HEROES OF THE LANCE

Pascal. Q.38051
Je charge le jeu sur la face A de ma cassette; aprés la présentation des 8 personnages, je dois mettre un code, je ne sais pas lequel. Quel est donc ce code et comment charger la 2ème face?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Romain. Q.38052
J'arrive à ouvrir le passage secret grâce au poignard mais je ne sais pas répondre à toutes les questions. A l'aide !

CRAZY CARS II

Romain. Q.38053
Quel est donc le but du jeu à part de finir les parcours?

SAVAGE

Romain. Q.38054
Quel est donc le code pour avoir 3 vies ou même encore plus, est-ce qu'il existe ce put... de code !!!

REPONSES

LA CHOSE DE GROTEMBOURG

Alain. R.10261
La bombe doit être vaporisée sur l'essaim de guêpes qui se trouve dans la forêt. Le chemin à prendre est le suivant: aller dans le jardin de ta maison, sauter le mur, allez fouiller la décharge et prendre le pied de biche, forcer la porte de la maison abandonnée, une fois à l'intérieur monte l'escalier. Une fois dans le grenier, enlève les ressorts du matelas et jette-le par la fenêtre et saute à ton tour, et te voilà dans la forêt...

ANTIRIAD

Serval. R.10266
Pour prendre le laser, il faut que tu profites de chaque seconde quand le robot ne tire pas pour t'approcher, une fois le laser pris, le retour est identique à l'aller. Mais surtout, baisse toi à temps, sinon...

TURBO CUP

Un lecteur. R.10277
Pour ne pas faire la qualification il faut appuyer sur ESC avant le départ, on passera alors directement à la course, mais on n'est que le 21ème au départ.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Florent. R.10287
Eh bien si, il y a une clef, Yannick avait tort. La clef qui permet d'ouvrir le placard est dans le paquet de cigarettes qui se trouve dans le tiroir du bureau à

l'intérieur de la tour. Pour tuer l'araignée, il faut prendre une massue qui se trouve hors d
e la tour. Pour la tuer, il faut la lancer sur lui.

A320
Un lecteur. R.10300
Pour parvenir au cap et à l'altitude indiqués par le premier message radio, il faut que tu commences à choisir le cap. Arrivé au cap, tu montes à l'altitude demandée et surtout il faut savoir jouer du pilotage automatique.

FLYING SHARK
Lionel. R.10304
Si tu veux passer le deuxième tableau, il faut que tu n'utilises pas tes bonus au premier et que tu essaies d'en gagner un. Pour gagner un bonus au début du 2ème il y a 6 avions qui apparaisent si tu les tues tous tu as un bonus ou un double tir. Ensuite tu as trois bateaux d'où sortent des chars. Tu te mets en face du ba=teau de gauche et tu détruis les chars ainsi de suite. Ensuite il y a un bateau qui apparait tu dois éviter ses tirs sans te mettre en face.

RAID OVER MOSCOU
Laurent. R.10373
Pour sortir les avions il faut les faire décoller puis en appuyant sur le bouton, une porte s'ouvre et il suffit de faire sortir l'avion, avec un peu de patience on y arrive sans problème.

SAPIENS
Laurent. R.10381
Le but du jeu est d'apporter de la viande (fraiche) à ta tribu puis de battre tous les autres chefs. Pour avancer, il faut se mettre sur un paysage latéral, puis choisir la direction en tournant le joystick et avancer vers la direction choisie.

CAPTAIN AMERICA
Laurent. R.10430
On ne peut pas attraper la capsule mais par contre on peut la détruire sans problème.

WIZBALL
Un lecteur. R.10464
Dans le deuxième niveau, il y a des tubes troués qui vont vers le bas, choisis sur l'écran le plus petit à gauche et on est sauvé, voilà le troisième niveau.

MASQUE I
Oliver & Philippe. R.10466
Pour passer les autres niveaux, il faut retrouver tous les agents mask et retourner au point de départ (le vortex tu temps).

LE PASSAGER DU TEMPS
Hervé. R.10482
Il suffit de prendre le livre de DUMAS.

S.O.S
Un lecteur. R.10484
Pour récupérer le dessin il faut taper:
1Ø MODE Ø ou 1 ou 2 suivant le mode choisit puis :
2Ø load "Nom",&CØØØ.
Voilà, c'est tout.

INCANTATION
Un lecteur. R.23001
Pour avoir de la lumière dans le passage secret, il faut prendre la lampe qui est dans la chambre et l'allumer.

INCANTATION
Un lecteur. R.23014
Pour la robe, c'est celle d'Amédée. Pour la prendre, il faut attendre que celui-ci meure. Ensuite tu l'examines et tu prends la robe. Lorsque tu auras tous les objets demandés pour l'incantation tu entres dans le passage (tu prends le livre 162, tu utilises le crochet). Avec la traduction d'Alazif tu as la solution pour ouvrir la porte, mais tu dois la fermer, donc tu fais l'incantation en sens inverse. Pour tuer le loup garou utilise le revolver.

NINJA MISSION
David. R.25016
Si tu ne trouve plus de porte au quatrième étage c'est que tu a oublié une statue car il en faut 6 pour que la porte s'ouvre. Suivant les différentes parties que tu fais, les statues changent de place.

PAC LAND
Damien. R.27010
Dès que l'on arrive sur le tremplin, appuyez sur Fire en en même temps il faut bouger le manette de gauche à droite et de droite à gauche le plus vite possible.

ANTIRIAD
Patrick. R.27022
Pour prendre l'armure, tu dois monter sur le socle à gauche (dns le tableau à gauche de l'armure). Dans ce jeu, il n'y a pas de niveau. Tu dois monter le plus haut possible avec l'armure et tous les éléments qui sont répartis dans les étages servent pour l'armure.

SHINOBI
Christophe. R.27023
Il faut lui tirer dans le nez en sautant et lorsque les trois ninjas jaunes et les missiles t'arrivent dessus, utilise l'ouragan, si tu veux gagner des points, essaye sans, mais c'est dur !

BATMAN
Le sauveur. R.27034
On ne peut pas utiliser la voiture, elle fait partie intégrante du décors !

GAUNTLET
Patrick. R.29016
Il faut ramasser le plus de trésors possible et aller dans une sortie pour obtenir un bonus de points.

PLATOON
Jérome & Christophe. R.31001
Avant de rentrer dans le souterrain, tu dois te procurer la carte que tu trouves sur le soldat (que tu tues en premiers) et la torche pour te guider dans le labyrinthe.

KUNG-FU MASTER
Jérome et Christophe. R.31004
D'abord il faut avancer en évitant les abeilles (il est plus facile de les tuer au coup de poing qu'au coup de pied), après, quelques hommes arrivent, il faut les tuer et enfin on se retrouve en face du dernier combattant de l'étage. Pour l'avoir il faut aller vers lui, se baisser et lui donner des coups de poings.

GOONIES
Jérome & Christophe. R.31005
Pour passer le 2ème niveau, il faut qu'un joueur monte tout en haut de l'écran (qu'il se suspende à la barre) et que l'autre allume un feu en se mettant derrière le tuyau en bas à droite, afin que l'autre joueur puisse passer et permettre le passage à l'autre joueur en se mettant derrière la conduite pour éteindre le feu. Puis pour ouvrir la porte, il faut que les deux joueurs se mettent derrière cette conduite.

BOMBJACK II
Patrick. R.31006
Même si tu te dépêches le plus possible les monstres auront le temps de se transformer (si tu prends les trésors dans le bon ordre), il faut donc les éviter.

SHINOBI
Gregory. R.32001
Ne t'affolle pas, il te suffit de tirer dans la partie lumineuse qui se trouve sur son visage (tête). Bien sûr en évitant ses boules de feu.

COMBAT SCHOOL
Gregory. R.32002
Je t'avoue Philippe que ce n'est pas facile, mais je vais te dire comment je fais. Il faut que tu sautes en l'air et lui mettre un coup de pied, puis vite t'écarter et recommencez cette scène jusqu'à ce qu'il meurt.

OUT RUN
Ruddy. R.32009
Pour accéder aux différentes pistes, il faut rester soit en seconde ou en troisième et surtout ne pas avoir d'accident pour ne pas perdre de place.

VINDICATOR
Non de diou. R.32019
Il te suffit de vider ton chargeur de toutes ses balles et d'aller butter le robot avec tes propres poings.
(Evite tout de même ses tirs).

BRUCE LEE
Un lecteur. R.32022
Rien de plus simple, il te suffit de ramasser toutes les clefs du tableau 1/2/3 et quand tu les as toutes, va tout en bas du niveau 3 à droite dans l'angle et abaisse toi en appuyant sur fire tu atterriras dans un autre tableau.

MORE DE RIRE !

Retrouvez MORE DE RIRE sur 3615 JOYSTICK

Si tu veux aller à la chasse aux gorilles, voilà comment on va faire. La technique est très simple: on part demain matin à 4 heures avec le petit chien spécialement dressé pour la chasse aux gorilles et le fusil. On arrive au pied d'un arbre à gorilles, et on se met en dessous Je monte dans l'arbre, je le secoue, un gorille tombe , le petit chien qui est entraîné pour, attrape les c... du gorilles avec ses dents, le gorille ne peut plus bouger, tu t'approches et tu l'attaches et hop, il est capturé.
Bon, le mec monte à l'arbre, et l'autre pense :«alors, j'ai bien compris : le chien est en bas, lorsque le gorille tombe, le chien attrape les c... du gorille et ...»
Et il demande a son copain :
- «Oh, dis donc, à quoi y sert le fusil ?»
L'autre lui répond :
- «Bah, si c'est le gorille qui secoue l'arbre et que c'est moi qui tombe, il faut tuer le chien».

David LAURENT

Un petit garçon entend toujours son grand frère demander à leur père :
- «Papa, prête -moi la voiture. Papa, prête-moi la voiture».
Il se demande bien ce que son frère peut bien faire et, pour le savoir, il se cache dans le coffre. La voiture démarre puis s'arrête. Le gamin entend son frère faire monter une fille et la voiture redémarre. Au bout de cinq minutes, il entend :
- «Monique ? dis Monique.... C'est oui où c'est non ?»
- «C'est non!»
- «Ah c'est non ! Eh ben, descends d'la bagnole et rentre à pied. Salut !»
Le lendemain le petit garçon prend son vélo va chercher une camarade et s'arrête pour dire :
-«Annie ? dis Annie.... C'est oui où c'est non ?»
- «C'est oui», minaude la petite
- «Bon.... Alors tu prends le vélo et moi je rentre à pied.»

Salvador LOPEZ

Un «savant» belge effectue une étude sur les sauterelles. Il arrache une patte à un de ces pauvres insectes et ordonne : «saute!». L'animal saute. Il arrache une seconde patte et ordonne: «saute!». La pauvre petite bête s'exécute avec difficulté. Il arrache une troisième patte : «saute!» Cette fois, l'animal reste au sol.
L'entomologiste belge note sur son grand cahier :
Lorsqu'on arrache les quatre pattes d'une sauterelle, elle devient sourde.

Un Belge et un Français entrent dans une boîte de nuit et aperçoivent deux superbes gonzesses. Le Français dit au Belge : «On devrait s'les faire». Mais le Belge : «je ne sais pas comment m'y prendre. Alors le Français : «Fastoche : regarde bien et fais comme moi». Il s'approche d'une des deux gonzesses et lui demande de choisir un chiffre entre un et dix. Elle répond 5.
-«Bravo, mademoiselle, vous avez gagné une soirée avec moi.»
Le belge s'approche à son tour de l'autre fille et demande de choisir un chiffre entre un et dix. Elle choisit le 7.
-«Ah ! Merde ! Vous avez choisi le mauvais chiffre»

Romaric DELAHAYE

Un gendarme interroge une vieille femme :
-«Alors, comme ça, vous êtes sûre d'avoir vu une soucoupe volante?»
- «Oui, madame ?

Deux jeunes voyous tombent en arrêt devant une affichette, apposée contre un arbre : «Grosse récompense à qui retrouvera caniche noir, perdu quartier de la gare».
- «On pourrait le ramener, dit l'un, celui qu'on a volé hier»
- «Mais il n'est pas noir»
- «On dira qu'il est devenu blanc de chagrin».

Un brave homme a hérité d'un perroquet qui balance à tout instant des horreurs, ce qui scandalise sa famille. Finalement sur les instances de sa femme, il conduit l'oiseau à une clinique vétérinaire, où on lui promet de le guérir de ses mauvaises manières.
«Revenez dans une semaine».
Traitement bien simple : chaque fois que le volatile profère une grossièreté, le vétérinaire lui cale un suppositoire de calmant. Et le perroquet, qui n'aime pas ça, finit pas ne plus rien dire.
Huit jours après, le maître s'amène à la clinique. Une infirmière le met en présence de sa bestiole.
- «Oui, il est guéri», assure-t-elle.
Elle sort pour aller chercher la cage. Le bonhomme tout content s'exclame :
-«Alors, c'est vrai ? Tu es sage, maintenant, mon coco»?
Le perroquet regarde vers la porte, se penche à l'oreille de son maître:
- «Ferme-la, connard, lui dit-il. Ici, si tu parles, tu te fais enc...!»

Le célèbre violoniste Yehudi Menucin, venu donner un concert à Madrid, est présenté au célébré torero El Cordobes : Il s'incline poliment et se nomme :

- «Yehudi Menuhin».
- «Y moi, Ye vous dis mierda !» répond Cordobes, qui n'a rien compris du tout !

Dominique QUIRET



Bravo à Dominique QUIRET qui gagne un soft !

-«Lequel ?» Dit le docteur.
-«A l'oeil droit»
-«Avez-vous pensé à retirer la cuiller de votre tasse ?...»

"Dites donc ! Vous n'avez pas vu le feu rouge ?» Criait un agent à Hervé qui vient de le brûler.
-«Oh vous savez, dès qu'on en a vu un, on les a tous vu...»

Deux mille-pattes sont allés se promener.
-«Comment ?» demande Hervé?
-«Hé bien !...: Bras dessus, bras dessous, bras dessus, bras dessous, bras dessus, bras dessous, bras dessus, bras dessous...»

S'endormir dans son bain, Mon Dieu quelle jouissance! Mais du bout des doigts, dans l'eau je fais des raies. Améliorant ainsi ma douce somnolence. Je dors nettement mieux avec mon eau rayée.

Dans une arène, Hervé est poursuivi par un lion. Pendant une heure, il court en tournant en rond... Jusqu'à qu'Isabelle, dans les gradins, lui crie:
-«Hé ! Attention !! Le lion te rattrape !!!»
-«C'est pas grave ! J'ai un tour d'avance !!»

attaché sur une croix»
- «Dommage» lui dit Jésus. Puis il se tourne vers le meurtrier et l'appelle:
-«Mon frère viens à mon côté».
-«Je ne peux pas moi non plus». Lui réplique le meurtrier.
Alors Jésus l'air despéré dit:
-«Tant pis ! Vous ne serez pas sur la photo !!!»

Laurent MERKLIN

J'avais emmené ma femme au théâtre. A la fin du premier acte, je dus m'absenter quelques instants. Je demandais où se trouvaient les toilettes et, aimablement quelqu'un me ren-

On propose des huîtres à Yann
- «Non merci! Je ne mange pas d'huîtres, elles me restent sur l'estomac».
-«Tu as dû en manger des pas fraîches !»
-«Mais comment savoir si elles le sont ?»
-«Bah, quand tu les ouvres tu le vois tout de suite !»
-«Aahhh !?! Il faut les ouvrir !!!»

Hervé chez le docteur:
-«Ecoutez doc, z'en ai marre, moi! Ca va pas du tout. Dès que je bois du café, j'ai mal à l'oeil !»

Isabelle part en croisière:
Le premier jour, elle monte en bateau.
Le deuxième jour, 800 passagers montent à leur tour.
Le troisième jour, le capitaine invite Isabelle à table, elle accepte.
Le quatrième jour, le capitaine invite Isabelle dans sa chambre, elle refuse.
Le cinquième jour, le capitaine menace de saborder le navire avec les 800 passagers si Isabelle ne cède pas à ses désirs.
Le sixième jour, Isabelle a sauvé 800 passagers.

Hervé a mal au yeux, il se plaint comme un âne et dit qu'il veut aller voir un Zieutiste !
Isabelle le corrige, elle lui dit:
-«Un Oculiste !»
-«Mais c'est pas là que j'ai mal, c'est aux yeux...»

Jacques BOURGERY

Jésus est sur la croix, à sa droite il y a un voleur et à sa gauche, il y a un meurtrier. Il se tourne vers le voleur et lui dit:
-«Approche toi mon frère».
Et le voleur lui répond:
-«Je ne peux pas moi aussi je suis

seigna: «Tournez à gauche après ce grand chêne, marchez une trentaine de mètres, puis tournez à droite et faites encore une dizaine de mètres».
Quelques minutes plus tard, je regagnais ma place et demandais à ma femme:«Le second acte est-il commencé, mon amour?». Très très froidement, d'un ton sec, elle me répondit:«Tu devrais le savoir... tu en faisais partie.»

Stéphane ROUSSIES & Franck



Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

CONTACT

13 N°2002507
Ech. ou vds. jx. sur Amiga 500. Vds. disc. Amstrad 6128. GILABERT J-François. 10 R. Stéphenson. 13140 MIRAMAS.

21 N°2002443
Rech. magazin pour Le Passager du Temps. Ach. disq. Contacter GRAS René. Monthelie. 21190 MEURSAULT. Tel.: 80.21.25.14.

59 N°2002525
Ch. contacts sur Amiga, pour éch. (softs, trucs...). SLAMA Serge. 33 R. des Prés. 59440 AVESNES. Tel.: 27.61.93.56.

60 N°2002560
Ch. contact A500-A2000, (dans l'Oise). Contacter DUPONT Pascal. 56 R. J-Jaurès. 60550 VERNEUIL EN HALATTE. Tel.: 44.24.22.48. (ap. 17h.).

76 N°2002509
Amiga, ch. contact pour éch. softs (Super Hang-On, C. Cars 2). Env. vos listes rapidement. RAULT Sébastien. Le Bourg Bois d'Ennebourg. 76160 DARNETAL.

80 N°2002526
Amiga 500. Ch. contacts pour éch. super softs, faire offre à DELAUNE Stéphane. (Rép. 100%.). 17 R. de l'Eglise. 80170 WIENCOURT L'EQUIPEE. Contacter David. Tel.: 22.42.37.13.

92 N°2002466
Salut! Amigamania rech. contact pour éch., joindre liste, rép. ass., à LEVY Stéphane. 14 All. des Damades. 92000 NANTERRE. Rech. Club Fanzine.

VENTE

13 N°2002424
affaire : vds. Amig 500 + mon. coul. + jx. (orig.), (très récent et t.b.e.). + pleins d'autres trucs. Le tout à prix de rêve. Mat. neuf. Tel.: (16).91.71.61.53. (le soir).

75 N°2002416
Vds. Amiga 500 (t.b.e.). + jx., Prise Péritel + tapis souris + disq. Prix : 3800 F. (à déb.). Contacter David. Tel.: 47.66.10.55. (ap. 18h30.).

77 N°2002513
Vds. lect. 5"1/4 Vortex, (excellent état). Prix : 1500 F. PIERREGROSSE. 55Bis R. du Doct. Pouillot. 77000 MELUN. Tel.: 64.37.65.09. (ap. 19h.).

93 N°2002465
Vds. ou éch. progs. sur Amiga et C64. Rech. contacts dans le monde. Vds. (orig.), sur C64/Amiga/ST. Contacter BAJOLAIS Fabrice. 25 Av. des Chèvrefeuilles. 93220 GAGNY. Tel.: 43.88.09.01.

94 N°2002595
Vds. Amiga 500 + M1084 + Kit Téléchargement + Mouse Master + tapis + Joys. + (orig.). + nbrses. DK. + ble. + liv. + docs. etc... Prix : 9500 F. Contacter Vincent. Tel.: 48.81.49.74.

AMSTRAD

ACHAT

15 N°2002572
Rech. Transformeur 4000 pour le prix de : 250 F., ou contre le jx. Voyage au Centre de la Terre. Contacter ou écrire à LEROY Xavier. Labrunie Freix Auglards. 15310 ST-CERNIN. Tel.: 71.46.63.77.

CONTACT

01 N°2002468
6128. Rech. contact, pour éch., poss. nbrx. softs. (Pas sérieux s'abstenir). Env. liste à Mr. FRANCOIS Sébastien. Ch. de la lône. 01700 MIRIBEL.

16 N°2002565
Ech. jx. K7 : Cybernoïd 2, Victory Road, contre Bombjack 1&2, Enduro Racer, Super Hang-Ong ou MGT. Contacter Michaël. Tel.: 45.78.42.13.

18 N°2002531
Un nouveau Club est né : L'Ams-Club. Ce journal comprend : des pokes, trucs, astuces, des tests, des concours et des éch. de jx. (sur DK.). Urgent! Tel.: 48.54.39.46. (Pas de cotisation pour le 1er N°.).

24 N°2002512
Pour CPC 5"1/4 logs. du domaine public a des prix à la portée de tous. Docs. contre 2 timbres. Soleil Informatique. BP 02. 24130 PRIGONRIEUX.

30 N°2002574
Ech. ou vds. jx. sur Amstrad 464 K7. MEILHAC Pascal. "Lot Font Vinouse". 10 Imp. des Rosiers. 30420 CALVISSON.

60 N°2002550
Ch. contact sérieux sur CPC 6128. Vds. Rastan, Arkanoïd 2, OP. Wolf. (orig.). Prix : 110 F. l'un. Vds. impri. Amstrad DMP 2160, (peu servi). Prix : 1200 F. Pascal. Tel.: 44.24.22.48.

62 N°2002451
Ch. contact pour éch. sérieux et durables. (C. Cars 2, Thunderblade, etc...). Env. liste à FEJDA Eric. 1 All. des Colibris. 62710 COURRIERES. Tel.: 21.75.35.16. (ap. 19h.).

63 N°2002420
Ch. softs; (Wec le Mans, Chicago's 90, Barbarian 2, etc...). Poss. : Renegade 3, Last Duel, C. Cars 2, Vindicator, Aft. Burner, D. Ninja, etc... Demander Christophe. Tel.: 73.38.74.56. (ap. 18h30.).

63 N°2002471
Solutions, astuces, pokes, trucs, pour CPC 6128/664/464. Ecrire à GAGNEROT David. Rte. de Maringues. 63290 LIMONS. (Joindre envel. timbrée, pour rép. ass.).

67 N°2002445
Bid-Club = de très nbrses. bidouilles + solutions + P.A. (gratos.). + cadeaux. (Pas de cotisations). Alors écrivez à Bidouillage Club. 2 R. de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (3,70 F. en timbres, pour rép. ass.).

67 N°2002456
Rech. contact pour éch. jx., poss. nbrx. softs, dont, Forgotten Worlds, Renegade 3, Skweek, Skaleball. Contacter ou écrire à FELDMANN Patrick. 8 R. Jean-Moulin. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.40.01.28.

67 N°2002557
Ch. contact sur CPC DK pour éch. softs. (Pas sérieux s'abstenir). LINGER Pierre. 15 R. du Village. 67660 KUHLENDORF. Tel.: 88.80.41.36. (Le mercredi et le Week-End.).

77 N°2002461
Ch. contact sur 6128, ch. Chicago's 90, Runing Man, jx. de baston ou de voiture. Poss. : Renegade 3, Barbarian 2 et autres softs. Tel.: 60.05.12.31.

80 N°2002421
Ech. softs sur 6128, (HKM etc...). Env. vos listes à DEPPE Johan. 87 R. M.Hemart Ferandier. 80000 AMIENS. Tel.: 22.95.39.32.

83 N°2002575
Club Megamstrad, ch. adhérents, trucs, pokes, test, dossiers, etc... + infos sur DK ou K7. (tout ceci gratuit). Doc. contre 1 timbre à DUPLAN Laurent. 220 All. des Coucous. 83500 LA SEYNE S/MER.

93 N°2002450
Rech. nbrx. contacts, pour éch. de jx. sur 6128 uniqt.. Ecrire à BONNET Stéphane. 22bis Av. de la Concorde. 93270 SEVRAN.

DIVERS

13 N°2002535
Vds. Amstrad PCW 8256 compl. + orig. Multiplan Dbase Locoscript + liv. + docs. etc... Prix : 1900 F. Tel.: 91.94.15.53. (bur.). Ou le 91.47.05.12. (dom.).

VENTE

02 N°2002417
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.). Prix : 2800 F. + lect. 5"1/4 + nbrx. DK. Prix : 1500 F. + DK 3" de jx. + housse pour écran et clavier; (pour pas cher). + Synthe Vocal : 200 F. Tel.: (16).23.68.44.75.

06 N°2002538
Vds. jx. orig. sur DK. (Karnov, Samurai Warrior...). (+ frais d'expédition). Tel.: 93.61.17.31. (ap. 19h.).

06 N°2002562
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. + Joys. + man. + rev., vds. Synthe. vocal, (neuf). Prix : 300 F., vds. impri. DMP. Prix : 1125 F. CASAVECCHIA R. Tel.: 93.57.77.31.

11 N°2002563
Vds. nbrx. jx. sur 6128 exceptionnels et vds. ou éch. C. Cars 2 et Vindicator, ch. Last Ninja 2, Cybernoïd 2, R-Type. Ecrire à VANDESTICHELE Romain. 8 R. Toulouse Lautrec. 11110 COURSAN.

13 N°2002500
Vds. CPC 6128 coul. + DMP2000 + Scanner + Synthe + Magnéto + K7 + dbeur. + 2 Joys. + magazines + utils. + DK 3" + nbrx. jx. + disco. (Prix à déb.). Dem. Martine ou Alain. Tel.: 91.78.38.00. ou 91.47.98.91.

13 N°2002581
Vds. Adapt., pour regarder la TV sur votre mon. Amstrad CTM 644. Contacter HAUMESSER Frédéric. Tel.: 91.44.79.90. Urgent!

17 N°2002528
Vds. nbrx. jx. orig., pour CPC. Prix : 100 F.; (Robocop, Echelon...). Vds. aussi Tunner MP-3 (regarder la TV sur CPC). Prix : 700 F. BOUCARD Philippe. R. Charles de Gaulle. 17940 RIVEDOUX. Tel.: 46.09.85.67.

18 N°2002569
Vds. nbrx. jx. en K7 ou DK, (à des prix inter.). Last Duel : 100 F. (DK). Demander liste à MIGNY Christophe. La Bruère. 18400 LUNERY. (joindre env. timbrée). Tel.: 48.68.95.48.

STANDARD **RUBRIQUE:** **TARIFS: 50F.**

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Retrouvez les P.A. sur 3615 JOYSTICK

23 N°2002556
Vds. jx. (orig.). (Titan, Turbo Cup, Quad...). Contacter Frédéric. Tel.: 55.86.82.15.

27 N°2002414
Vds. CPC 464 mono. + Joys. + nbrx. jx. + man.; (t.b.e.). Prix : 1200 F. Contacter ROUCHAVILLE Benjamin. 1 Voie de la Pommeraie. 27100 VAL DE REUIL.

31 N°2002423
Vds. CPC 464 coul. + jx. + rev. le tout (t.b.e.). Prix : 2000 F. (à déb.). Tel.: 61.47.68.00. (de 18h. à 20h.).

33 N°2002484
Vds. CPC 464 mono. + Joys. + nbrx. jx. + (D. Ninja, Wec le Mans, C. Cars 2, Barbarian 2...). + man. Prix : 1500 F. (ou vente séparément, pas cher). Contacter GALLON Alexis. Tel.: 56.05.28.95.

34 N°2002520
Urgent! Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. DK (Street Fighter, Ocp Art Studio, Thunderblade, OP. Wolf, Tiger Road, etc...). + ble. + liv. + Joys. + cable stéréo. Prix : 4000 F. Tel.: 67.72.23.34.

38 N°2002548
Vds. CPC 6128 mono. + jx. + mag. Amstrad + liv. pour programmer. Prix : (le tout) : 2000 F. Contacter Christophe. Tel.: 76.09.05.10. (HR.).

44 N°2002573
Vds. nbrx. jx. K7 CPC 464 + nbrx. Hits (orig.), + ble. et notice comprise. Liste s/dem. Ecrire à GALY Grégoire. 106 Villa Léa R. René Cassin. 34200 SETE. Rép. ass.. Urgent.

45 N°2002486
Urgent! Vds. CPC 464 mono. + Drive DDI1 + nbrx. jx. : (Gryzor, Fire & Forget, etc...). Prix : 2500 F. Contacter Mr. GERINGER. Tel.: 38.34.84.51. (ap. 18h.).

56 N°2002547
Vds. CPC 464 + DDI1 + softs : (Blood, Purple, Wolf, Skate Ball, Passagers du Vent, Défis Taito...). + The Boss + housses. Prix : 2700 F. BRAUD Rodolphe. l'Enfer en Brandivy. 56390 GRAND CHAMPS. Tel.: 97.66.74.05.

57 N°2002433
Vds. nbrx. softs (DK&K7). Pour liste env. 4 timbres. Contacter KIRCH Jérôme. 21 R. des Vergers. 57450 SEINGBOUSE. Tel.: 87.89.30.96. (ap. 20h.).

57 N°2002469
Pour CPC 6128, vds. jx. (D7), (pas cher). Contacter Jérôme. Tel.: (16).87.66.36.93.

59 N°2002418
Vds. (à des prix exceptionnels) : jx. (DK&K7) et utils. Contacter MERCIER Vincent. 75 R. Lerusle. 59150 WATTRELOS.

59 N°2002554
Vds. CPC 464 coul. + Joys. + nbrses. rev. + liv. + nbrx. jx., utils., le tout en t.b.e. Prix : 3300 F. (à déb.). Contacter J-Pierre. Tel.: (16).20.52.32.03. (ap. 18h.).

59 N°2002578
N'attendez plus 3 mois pour avoir sur DK les listings d'Am-Mag! Pour 50 F., je vous envoie 1 DK avec tous les listings du N°1 de la rev. Micromag, + le N°4 en prime du Fanzine Micromag, le monde d'Amstrad sur 3". CARRE Stéf. 12 R. Colmar. 59290 WASQUEHAL.

60 N°2002540
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. + nbrses. disqs. (t.b.e.); (prix à déb.). Contacter Emmanuel. Tel.: 44.88.10.24.

62 N°2002475
Affaire! Vds. (orig.) (entre 50 et 100 F.). : (The Deep, C. Cars 2, HKM, Galactic Conquéror, Blood, Run the Gauntlet). S'adresser à TISON F. Ch. de Bully. 62980 VERMELLES. (Possib. d'éch.).

71 N°2002577
Vds. CPC 464 mono. + DD1 + Joys. + nbrx. jx. + liv. (Prix à déb.). Contacter CHAPELEAU Cyril. La Cras. 71250 CLUNY.

75 N°2002458
Vds. DK (orig.). Poss. : A320, Barbarian 2. (pas cher). Vds. aussi magazines : Am-Mag, (ancien). Contacter LAM Soc. 42 R. de Belleville. 75020 PARIS. Tel.: 43.58.49.02.

75 N°2002503
Vds. CPC 464 : 900 F., + ext. multiface II : 250 F., ampli stéréo : 350 F., correcteur coul. : 190 F. BERNA Raphaël. 15 Pass. du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64.

75 N°2002523
Vds. Amstrad CPC 6128 mono. + adapt. péritel + 3 Joys. + nbrx. jx. + housses + jx. orig. (prix à déb.). BLANQUET Grégory. 45 Quai de la Seine. Tel.: 40.34.54.04.

75 N°2002555
Vds. CPC 464 + DDI + Joys. + jx. Prix : 2500 F. Vds. PC 1512DD coul. + impri. + jx. (ss/garant., Avril 89.). Prix : 10000 F. Urgent! Contacter J-Luc. Tel.: 42.40.33.53.

76 N°2002501
Vds. jx. (DK). Poss. : Disco 5.1, HKM, Run The Gauntlet, A320, Burner, Robocop, Blood, Fusion, Ile, Led Storm, Last Duel, Turbo Cup etc... TABIA Stéphane. 30 Imp. Blactot. 76300 SOTTEVILLE-LES-ROUEN. Tel.: 35.72.25.47.

77 N°2002504
Vds. CPC 6128 + lect. K7 + nbrx. jx. + discolo. + Joys. + nbrses. rev. Prix : 4000 F. (Poss. vendre jx. séparément). Sylvain. Tel.: 60.20.77.91. (dans la journée).

78 N°2002534
Vds. Amstrad CPC 6128 + mon. coul. (1988), + nbrx. DK, jx. dont, (discolo. V.5 + OP. Wolf), + man. (le tout peu servi). Prix : 3000 F. Contacter Olivier. Tel.: 30.41.04.20.

78 N°2002545
Vds. (DK), la compil., Game Set And, Arcade Muscle, Best of Vol 2, Bumpy, 3D GP., Charlie Charplin, Thunderblade, Ralle. Contacter Philippe. Tel.: 34.62.48.68.

78 N°2002551
Super! Vds. jx. K7 sur Amstrad CPC, (prix intéressant). ROUX Nicolas. 21 av. du Mont Bati. 78160 MARLY-LE-ROI. Tel.: 39.16.07.86.

82 N°2002546
Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx. : C. Cars 2, Afterburner... + housse. Tel.: 63.68.06.38.

85 N°2002446
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. discs. + jx. (récents). + rev. Prix : 3000 F. Contacter MICHON Yves. 18 R. des Sables. L'Aiguillon S/Vie. 85220 COEX. (Rép. ass.).

87 N°2002593
Vds. DMP 2000 pour CPC + Cable pour 464. (Compatible : Microsoft, BBC, Commodore...). + feuilles et liv. Prix : 1100 F. (à déb.). Tel.: (16).55.68.79.40.

91 N°2002438
Vds. CPC 6128 mono. + adapt. péritel + nbrx. jx. (nbrx. DK). + ble. de rangt. + Joys. + rev. (Joys. Hebdo N° 6 à 31). Le tout (t.b.e.). Val.: 5150 F. Vendu : 2700 F. (prix à déb.). Contacter Filip. Tel.: 60.77.11.23.

91 N°2002541
Vds. Amstrad CPC 464 mono. (type Azerty), + nbrx. jx. Prix : 2300 F. (+ frais de port compris). Vds. Pistolet à plomb. Prix : 250 F. Contacter Frédéric. Tel.: 69.28.50.66.

91 N°2002571
Vds. nbrx. softs. (C. Cars 2, Dragon Ninja,...), vds. souris Amx Mouse (neuve). Prix : 500 F. (val.: 650 F.). ROUSSEAU Benoist. 1 av. des Cottages. 91150 ETAMPES.

91 N°2002579
Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx. + Joys. + adapt. TV. (avec antenne). Prix : (le tout) : 2500 F. Contacter Grégory. Tel.: 69.04.21.95. (de 11h. à 12h. et 18h. à 19h.).

92 N°2002431
Vds. CPC 464 + mon. coul. + Joys. + nbrx. jx. Prix : 2000 F. Contacter Fabrice. Tel.: 43.50.40.64.

92 N°2002508
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. Prix : 2000 F. Patrick. Tel.: 47.94.88.59.

92 N°2002564
Vds. CPC 6128 coul. + (orig.) + disqs. + 2 Joys. + cordon + housses + nbrses. rev. (Ammag, Amstar...). + cordon pour lect. K7. Prix réel + de : 8600 F. Cédé à : 4000 F. Tel.: 46.30.47.90.

92 N°2002568
Vds. CPC 464 coul. + DD1 + DMP 2160 + Scanner + de très nbrx. jx. (orig.) : (Dragon Ninja, discolo. 5.1.), (t.b.e.). Prix : 6000 F. (entre le 15&29 Juillet). Vds. nbrx. jx. : 5990 F. (ou sépar.). LE LOUARN Philippe. Tel.: 45.06.54.07.

93 N°2002440
Vds. CPC 464 coul. + rev. + K7 : 2000 F. + lect. DK : 1200 F. + ext. 64K + jx. : 350 F. + Synthé Vocal avec bouton reset : 250 F. + 2 Joys. (spécial Amstrad) : 200 F. + nbrses. rev. Tel.: 43.61.57.29.

93 N°2002449
Vds. DK 6128, D. Ninja, M'Enfin, Pharaon, Guerilla War, Rambo III, Robocop, Tiger Road, Thunderblade, Victory Road, et autre jx. (pas cher). Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99.

93 N°2002511
Vds. CPC 6128 coul. + multiface 2 + lect. 5"1/4 + nbrx. DK (neufs), + nbrx. logs., (jx. + dessins + utils.), (t.b.e.). Prix : 6000 F. Patrick. Tel.: 45.28.24.13. (ap. 20h.).

93 N°2002537
Vds. Dragon Ninja, Rambo 3, C. Cars 2... + crayon opt. Prix : 300 F. Vds. 6128 coul. + nbrx. DK de jx. + 1 man. + mag. infor. (t.b.e.), (s/s garant.). Prix : 3500 F. Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99.

94 N°2002447
Vds. jx. DK 6128. Poss. nbrx. softs, (très récentes); (pas cher). Ecrire à PASQUIER Arnaud. 7 Av. de la Plaine. 94430 CHENNEVIERES S/MARNE. (Joindre si poss. 1 env. timbrée).

94 N°2002515
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e) + nbrx. jx. et mag. Prix : 2000 F. (2300 F. avec impri.). Vds. nbrx. orig. : Blood, Silent, Pacte, etc... Tel.: 47.26.81.11. (vers 18h.).

94 N°2002576
Vds. pour Amstrad 6128 DK nbrx. jx. Poss. nbrx. orig., (à très bas prix). Contacter Laurent. Tel.: 43.28.10.22. (ap. 18h.).

ATARI

CONTACT

13 N°2002506
520 ST/DF. Rech. contacts durables sur Marseille seulement, pour éch. de softs. Tel.: 91.69.75.08.

30 N°2002536
Possesseur 1040 STF. Rech. Club Atari, (dans la région de Nimes ou Lunel si poss.); et contact pour éch. logs. de jx. DELARUE Stéphane. Rte. de Gallargues. 30250 AUBAIS.

44 N°2002597
Rech. contacts sérieux et confirmer. Poss. les derniers softs + éch. de trucs et astuces sur la bécane. Env. liste à FORTUMEAU Ludwig. 81 R. des Coleaux. 44340 BOUGUENAIS.

54 N°2002478
Ech. softs. (Kick Off, Grd. Monster, Robocop, Storm Trooper, Populous, Snooker, Vindicator, Skateball, Renegade, etc...). Corres. rapide, sérieux. Contacter DUCHAUD Fabrice. 62 R. Gal. Lambert. 54110 HARAUCOURT.

54 N°2002524
Ch. contact 1040 ST, pour éch. softs ou notices. Vds. orig. Prix : 120 F. MOUTIER Dominique. 2 Sq. Louis Marin. 54140 JARVILLE.

57 N°2002467
Ech. softs 520 ST/DF. Contacter FIRMERY Mathieu. 16 R. du Dct. Schweitzer. 57100 THIONVILLE. Tel.: 82.88.46.06.

57 N°2002514
Ech. softs sur 520 STF/DF. Poss. : (Windsurf Willy, Savage... au 15 Juin). Jean-Marc. Tel.: 82.85.00.65.

57 N°2002567
Atari 520 ST/DF, ch. contact sérieux pour éch. de logs. Env. vite vos listes à BECKER Olivier. 22 All. des Chataigniers. 57600 FORBACH.

64 N°2002502
Ech. softs sur 520 ST. Poss. news, éch. sérieux et rapides. (débutants admis). Env. listes. Ecrire à RIBAS Fabrice. 30 R. Mozart et/ou EGAL Boris. Lot. "Louprat" av. des Lilas. 64000 PAU.

64 N°2002559
Atari 1040 ST, éch. progs. dans toute la région. Rép. ass., contact sérieux. Faites vos listes. Contacter Loïc. Tel.: 59.33.41.64. (Le Week-End.)

73 N°2002428
Club ST. Ch. une personne jeune, bien calée en GFA Basic, sur la rég. Toulousaine. Contacter Benoit. Tel.: 61.78.57.68.

76 N°2002539
Ch. contact sur Atari ST. Poss. : (Targhan, Tintin, etc...). Rép. ass. et rapide, (même débutants). LETHUILLIER Sébastien. St Aubin de Cretot. 76190 YVETOT. Tel.: 35.96.28.85.

77 N°2002435
Rech. contacts sur ST; (départ. uniquement). Rech. logs. musical (à bas prix). Contacter BERGER Denis. 77400 POMPONNE. Tel.: 64.30.94.55. (ap. 16h.).

80 N°2002460
Ech. softs sur Atari ST. Time Scanner, Battle Chess, Rocket Ranger, etc... Ch. contact durable sur Amiga. Contacter KOCIN Manuel. 31 R. Isidore François. 80000 AMIENS. (Liste contre 1 timbre).

83 N°2002517
Ch. contacts sur 520 STF. Poss.: Kicc Off, Forgotten, Populous, Menace, Dragon Ninja... Env. vos listes. HOLAH Stéphane. 54 Lot. les Laurots. Les Arcs. 83460. Tel.: 94.73.39.18.

84 N°2002505
Joystickeur fou vainqueur de Dungeon Master, serait heureux de pouvoir répondre à vos questions sur ce jx. Ecrire à HAUSEMONT Charles. 28 Av. Joseph Garnier. 84360 LAURIS.

84 N°2002561
Rech. ST pour éch., avec débutant ou non. Alors si vous êtes sérieux, env. vos listes à MARIE Patrick. 14 R. Jean XXII. 84130 LE PONTET.

VENTE

18 N°2002452
Vds. Console Atari 2600. + 7 cartches. + 4 Joys. (dont, 2 qui se branchent sur un ordinateur). Prix : 700 F. (à déb.). (Joystick : 100 F. l'unité). Ecrire à ROY Olivier. 16 R. Nationale. 18200 ST-AMAND MONTROND.

44 N°2002474
Vous rech. du mat. divers, et à bas prix, sur Atari ST, ainsi que des logs. (orig.). Oui et bien contacter FORTUMEAU Ludwig. Tel.: (16).40.65.66.62. (ap. 20h.).

67 N°2002594
Vds. lect. 5"1/4 DF. (neuf). Prix : 1200 F. Tel.: (16).88.84.92.17.

69 N°2002496
Vds. Select. de face A et B, pour STF dble. face, pour passer 2 simple face en 1 DK. Prix : 100 F. CELERIER Olivier. 43 Rte. de Meyzieux. 69720 ST-BONNET DE MURE.

75 N°2002415
Vds. jx. (orig.), (pas cher), (ZakMckraken...). + vds. Console Nintendo : 400 F. + Freeboot + nbrses. rev. : (Micro News). + jx. Sega + DK. Contacter Dimitri. Tel.: 45.81.41.38.

75 N°2002426
1040 ST + Disq. dur SH205 + écran coul. + écran mono. + lect. Kumana + impri. Citizen 120K + nbrx. jx. (orig.). + langages C Basic GFA compil. + First WD + Cyber.... Le tout : 8500 F. Tel.: 40.09.93.15. (le soir).

75 N°2002427
Vds. Falcon : 150 F. Explora I&II : 300 F. Multiface : 300 F. Floppy 5"1/4 40/80 piste : 900 F. Purple Saturn Day : 100 F. GFA 3.03. : 300 F. GFA Assembleur : 300 F. D.D mono. (garant. 6/mois). Tel.: 43.64.71.65.

77 N°2002544
Atari 1040 ST + coul. SC1224 + souris + liv. + Joys. + housse + jx. + utils. + mag. (1988). Prix : (le tout) : 5600 F. Tel.: 64.22.33.67.

77 N°2002566
Vds. Atari 520 ST/DF + prise péritel + souris + orig. Prix : 3000 F. BOUCHE Bruno. 5 Pl. Coignet BT.21 N°1258. 77120 COULOMMIERS. Tel.: 64.03.43.57.

93 N°2002543
Vds. Atari 520 STF dble. face + mon. coul. + Joys. + interface 4 joueurs + jx., utils. Prix : 3900 F. Tel.: 48.65.33.68.

93 N°2002553
Vds. jx. Atari 1040 (orig., dans emballage d'orig.). Platoon, Xevious, Manoir Mortevielle, Goldronner, Out Run, Precioux-Metal. Prix : 100 F. l'un. Explora 2 : 150 F. COLLARD Patrick. Tel.: 43.51.25.31.

COMMODORE

ACHAT

95 N°2002522
Ach. 1541 (pas cher), vds. C128 + 1571 + MPS803 + mon. coul. + nbrx jx. Prix : 5500 F., éch. tout prog. sur DK. SIMONETTO Emmanel. 41 av. Foch. 95460 EZANVILLE. Tel.: 39.91.33.40.

CONTACT

18 N°2002518
Stop! C64-C128, ch. contact pour éch. durables et sérieux!!! Poss. news. Env. liste, rép. ass.. QUARINO Livio. 15 av. de l'Europe. 1870 MONTHEY. (VS) SUISSE. Tel.: (025).71.41.18.

32 N°2002498
Ch. contacts sérieux pour éch. softs sur Commodore 64 (K7). Poss. : Gryzor, Vixen, OP. Wolf, Firefly... Rép. ass.. REINIG Franck. "Perolle". 32410 LARROQUE ST-SERNIN. Tel.: 62.28.56.81.

67 N°2002457
Ech. softs sur Commodore (DK). Ech. sérieux, rapides et durables. Rép. ass. Env. liste à MICHEL Bruno. 2 R. de St-Yrieix-ss/Aixe. 67480 FORT-LOUIS.

75 N°2002499
Urgent! Débutant ch. contact sur Commodore 64, 520 ST, pour éch. softs. Env. vos propositions. Liste contre timbre 2,20 F. Rép. ass. TYTGAT J-Marc. 4 R. du Congo. 75012 PARIS.

93 N°2002464
Ech. sur Commodore 64 news + DK. Contacter COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

VENTE

11 N°2002477
Vds. C64N + 1541N + très nbrx. jx. D7 + boite de rgt. D7 + cartch. V2 + 2 man. + liv. + prise pér. + news., valeur : 5600 F. Vendu : 2200 F. Urgent! Contacter David. Tel.: 68.71.14.91. (Sud de France si poss.).

13 N°2002516
Vds. C64 - Drive 2 1530, souris, 2 Joys., ble. rangement, liv., rev., doc., logs., DK (vierges). Tome I Autoformation Basic. Prix : 3000 F. Tel.: 91.48.20.47.

42 N°2002441
Vds. C64 avec 2 Magnéto. + nbrx. jx. en K7. Le tout en (t.b.e.). Prix : 1200 F. Contacter MARTINEZ Eric. 12 R. Balay. 42000 ST ETIENNE. Tel.: 77.38.60.53.

62 N°2002425
Vds. C64 + Geos + 1541 + 1530 + 2 Joys. + man. + rev. + demos + utils. + jx. sur DK. (Test Drive 2 + BMX Sim. + Space Harrier + Sexcartoon 3...). (Prix à déb.). Pour plus de renseignements. Tel.: 21.22.12.59.

67 N°2002430
Vds. C128 + mon. coul. 1702 + lect. DK 1570 + nbrx. DK + nbrses. docs. (le tout ou séparément; prix à déb.). Contacter Thierry. Tel.: 88.76.06.92. (ap. 18h.).

71 N°2002510
Vds. C128 + lect. DK 1541 + lect. K7 + impri. MPS801 + nbrx. jx. Prix : 2000 F. Tel.: 85.92.63.02. (entre 19h. et 20h.).

91 N°2002444
Vds. C64 + 1541 + lect. K7 + Power Cartridge + nbrx. jx. + docs. + Joys. Le tout : 3500 F. S'adresser LEROY Franck. 5 Pl. Victor Hugo. 91000 EVRY. Tel.: 22.75.31.91. (le Week-End.).

93 N°2002439
Vds. nbrx. progs. sur C64 (DK). Rech. contacts Around the World, pour éch. de softs sur C64 et Amiga. Contacter BAJOLAIS Fabrice. 25 Av. des Chèvrefeuilles. 93220 GAGNY. Tel.: 43.88.09.01.

93 N°2002442
Vds. jx. sur C64 (uniqt. sur DK). Poss. Test Drive II, Last Duel, Dragon Ninja. Contacter TURLAN Christian. 59 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.88.60.59.

94 N°2002530
Vds. C64 + lect. DK et K7 + Power Cartdrige + Joys. + nbrx. jx. + nbrx. accessoires + divers. Prix : 2500 F. MAGDELEN. 4 Villa Vernier. 94100 ST MAUR.

95 N°2002529
Vds. Commodore 64 + Drive 1541N + Magnéto. 1530 + impri. MPS801 + Power Cartdrige + nbrx. logs. (utils. + jx.) + 2 bles. de rangt. + housses + 2 Joys. + liv. Ecrire à BOIS Gilles. 21 Imp. Albert Camus. 95520 OSNY.

SPECTRUM

ACHAT

74 N°2002455
Ach. log. Spectrum, rech. The Great Gianna Sister et autres log. (récent). Tel.: 50.98.54.49.

CONTACT

16 N°2002580
Ech. jx. sur 48K et 128K. Poss. : Captain Blood, Guerilla War, Double Dragon... Ecrire à LUSSIER Richard. 35 Bld. Chabasse. 16000 ANGOULEME.

60 N°2002419
Rech. OP. Wolf, D. Ninja, Last Ninja, Thunderblade, contre autres jx. : (Last Ninja II, Ikari...). Sur Spectrum+2. Contacter LABEAU Cédric et Denis. Tel.: (16).44.22.28.52.

60 N°2002533
Rech. OP. Wolf, D. Ninja, R-Type, Last Ninja, Robocop, Xenon et autres. Poss. : Last Ninja 2, Ikari... LABEAU Denis. Tel.: 44.22.28.52.

69 N°2002429
Ech. et vds. jx., pour Spectrum 48/128K. Ecrire à DA SILVA Stéphane. 92 R. République. 69270 COUZON.

AUTRES

ACHAT

77 N°2002432
Ach. Console Nintendo, (t.b.e.). + 2 man. Prix : 800 F.. Contacter Tilou. Tel.: 64.02.20.93. (ap. 18h.). Urgent!

CONTACT

76 N°2002596
Rech. personnes ayant des connaissances musicales en informatique, pour participer à la création d'un jeu. BOLLENGIER François. 22 R. L. Cauvin. 76400 ST-LEONARD.

84 N°2002542
Vous désirez vendre, achetez, échangez,... du micro jusqu'aux logiciels. Contactez-nous : (frais mensuel 22,50 F. contre 2 timbres). INFOCONTACT 2 Traverse du Bertheuil. 84600 VALREAS.

VENTE

24 N°2002497
Vds. Sega + Phaser + 12 jx. (Double Dragon, Wonderboy 2, Thunderblade...). Val.: 4100 F. Vendu : 2550 F. Vds. CPC 6128 coul. + jx. + utils. + rev. Prix : 2650 F. Sébastien. Tel.: (16).53.53.94.04.

37 N°2002437
Vds. pour MO5/TO7/TO7-70 nbrx. jx. (orig.), en K7; + 2 éducatifs. Prix : 400 F. + 2 liv. de listing. Tel.: 47.56.15.87.

64 N°2002448
Vds. 12 disqs. de jx., format 5"25, pour IBM PC. Prix : 200 F. le tout. (Réglt. par CHQ. ou espèce). A BAYON Christian. 20bis R. d'Eligny. 64000 PAU.

74 N°2002454
Vds. Console Nintendo + 2 Joys. + Fit. Fam. Cent. + Nes. Adv. + Pistolet + nbrx. jx. (Zelda 2, Gradius Castlgvania..., etc...). Le tout en parfait état. Val.: 9000 F. Cédé : 3000 F. Contacter Christophe. Tel.: 50.49.10.61. Urgent!

75 N°2002453
Urgent! Vds. Magnéto. portable VHS Pathé Marconi, avec caméra. Prix : 3000 F. (à déb.). Contacter David. Tel.: 42.39.38.85.

77 N°2002485
Vds. Synthé DX100 (Midi, portable). Prix : 2000 F., (à déb.). Orgue Yamaha PSR-60 (Midi). Prix : 2500 F. (à déb.). Tel.: 64.34.30.67. (le soir).

84 N°2002434
Vds. Pour MO5 Controleur de disq. : 200 F. Cartch. Log. + liv. : 300 F. Lect. de disq. 3"1/2, pour TO7/8/9. Contacter MARIE Patrick. 14 R. Jean XXII. 84130 LE PONTET. /Ou Tel.: 90.32.56.41.

85 N°2002570
Vds. Vidéopac + 7400 Philips (année 84). + 2 man. (neuve) + 8 jx. en cartch. Val.: 2300 F. Vendu : 1200 F. (prix à déb.). GIRAUX Didier. Tel.: 51.69.07.37. (ap. 18h.).

93 N°2002519
Vds. Amstrad PC 1512 coul. (ss/garant.) + jx. et utils. + nbrses. disquettes + 5 manuels + nbrses. rev. Prix : 5000 F. Tel.: 48.49.08.48.

93 N°2002527
Vds. pour Nintendo Robot + Gyromile, (état neuf, peu servi). Frédéric. Tel.: 48.30.75.36. (ap. 18h.).

94 N°2002558
Affaire! Vds. TO7-70 (t.b.e.), + lect. K7 + 1 Joys. + interface minitel, télécharge, + nbrx. jx. + liv. et doc. + Meth Bas. + rev. Prix : 1600 F. (à saisir). Contacter MARTIN Arnaud. Tel.: 49.80.03.09. (le soir).

MORE DE RIRE !

Un monsieur appelle un numéro téléphonique. La voix d'un petit garçon lui répond.
- «Ton papa est-il là ?»
- «Non»
- «Alors, passe-moi ta maman»
- «Elle n'est pas là non plus. Je suis seul avec ma soeur»
- «Eh bien, passe-moi ta soeur...»
Au bout d'un moment, la voix du petit garçon, un brin essoufflée, s'élève à l'autre bout du fil:
- «Je ne pense pas, monsieur. J'arrive pas à la sortir de son berceau».

Hugues PIDOUX

- Qu'un muet dise à un sourd qu'un aveugle a vu un unijambiste courir parce qu'un manchot lui lancait des pierres.

Stéphane MONGENOT

Deux squelettes sont en haut d'une falaise, l'un dit à lautre : «T'es cap de sauter ?»
L'autre répond, eh t'es con toi, moi je tiens à ma peau!»

J.Marie THOULOUZAN

«Hé bien, en carte routière bien sûr !»

Dans une ruelle étroite, un flic surprend un clodo en train de ch... au pied d'un sapin. Il le prend par le col, et l'amène au poste de police.
«Voilà commissaire ! Ce clochard était en train de faire ses besoin sur un sapin». Le commissaire sans réfléchir lui dit : «3 jours de tôle !».
2 jours après, le flic repasse dans la même ruelle et ébahi regarde le sapin où était le clochard.

Le lendemain, le clodo a été libéré, enfin presque !
Car sur la porte du poste est écrit:
«ICI, VENTE D'ENGRAIS RAPIDE ET SUPER PUISSANT.».

Thierry ABBADIE-LACOSTE

Un Français rentre dans une bibliothèque éthiopienne et demande à la receptionniste les livres de cuisine. Elle lui répond rayon science fiction.

Laurent JACQUEMIN

1°) Quelle est la différence entre la Tour Eiffel et un prisonnier?
La Tour Eiffel est en acier, tandis que le prisonnier est en tôle.
2°) Quel est le comble d'une brosse à cheveux ?
D'être de mauvais poils.
3°) Que dit un sapin qui arrive en retard le soir du réveillon ?
Merde alors, je vais encore me faire enguirlander.
4°) Pourquoi les noirs ne veulent pas manger du chocolat noir ?
Parce qu'ils ont peur de se mordre les doigts.
5°) Cela se passe sur un bateau pirate, pris à l'abordage:
le capitaine dit à ses matelots : «passez-moi ma chemise rouge pourqu'on voit pas que je saigne».
Un instant après, il leur dit: «passez-moi mon pantalon marron pourqu'on ne voit pas que je ch... !».

David CHARBONNIER

Pourquoi à Cuba les fidèles ne vont plus à l'église ?
- Eh bien, vous ne savez pas
- Parce que les fidel castro (Les fidèles castrent haut)

-Quel est le comble des combles?

Lors d'un bal masqué, une vieille femme horriblement ridée de partout, s'y présente toute nue, en la voyant, un invité est au point de rendre ses tripes, il se relient et lui demande :
«Mais dites moi, en quoi êtes vous déguisée ?»
La vieille femme lui répond alors :

«Boudiou !» s'exlame t-il.
Il repart aussi vite qu'il est venu au poste.
«Commissaire, commissaire ! le... le... sapin....»
«Oui, oui, quoi ! qu'est ce qu'il a le sapin ?»
«Hé, bien.... il est tellement haut qu'on ne voit plus son fêt !»

«J'ai pris le train!» le bougre emmerdé répondit : «mais moi aussi, j'ai pris le train. Il s'obstina et répéta : «ben moi monsieur j'ai pris le train»! Le richman lui répondit encore : «mais moi aussi j'ai pris le train!» Alors le fou lui sortit cela : «ben oui mais moi j'ai pris le train en pleine gueule!»
Frédéric MARTIN

COMMENT POKER ??

Vous êtes nombreux à nous écrire et à nous téléphoner pour savoir comment utiliser nos pokes,listings et patchs. Cette fois-ci vous allez pouvoir vous éclater pendant les vacances avec cette explication détaillée.

Commençons avec un petit peu de vocabulaire, très pratique dans le domaine de la bidouille.

EDITEUR DE SECTEUR
Un éditeur de secteur est un utilitaire permettant de visualiser à l'écran le contenu d'une disquette et éventuellement de le modifier. Cet utilitaire sert, entre autres, à mettre des vies infinies à un jeu grâce à nos patchs.

PATCH
Un patch est une chaîne hexadécimale à rechercher et à remplacer (avec un éditeur de secteur) par une autre qui vous donnera des vies infinies ainsi que d'autres surprises.

LISTING
Un listing est un programme permettant (en ce qui concerne la rubrique Jeux...Crack) de charger un jeu et de le démarrer avec vies infinies,énergie infinie,fuel infini selon les cas.

POKE
Un poke est une instruction en basic permettant de changer la valeur d'un octet de la mémoire de l'ordinateur(Ou une valeur à rentrer avec une Multiface).

AMSTRAD

DISCOLOGY
(utilisation des patchs)

Vous connaissez tous cet utilitaire très pratique qui va vous permettre de poker sauvagement toutes vos disquettes de jeu.
Pour cela il faut :
Discology, un jeu, un JOYSTICK hebdo (très important) et il faut bien entendu que la chaîne à rechercher soit faite pour le soft que vous possédez.
Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions :
- Choisir Editeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes ØØ à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il aura trouvé celle-ci.

Une fois la chaîne trouvée, faites :
- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (lors de la rencontre, Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le journal
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde du jeu pour éviter tout risque de dégradation.

AMSTRAD

MULTIFACE 2
(utilisation des pokes)

Cette petite boite noire plaquée au c.. de votre AMSTRAD est en fait une petite merveille. En effet elle permet d'aller poker (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu.Si vous vous abonnez à JOYSTICK Hebdo vous bénéficierez d'une réduction de 125 Frs sur ce petit bijoux (cailloux genoux...).
Pour être le plus bô voici la procédure d'utilisation :
- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : dans poke &53fØ,&ØØ il s'agit de 53FØ
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : ØØ pour le poke ci-dessus
- Return
- ESCape
- Presser la touche "R"

Le tour est joué !!! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique.Recommencer la manoeuvre autant de fois qu'il y a de pokes.



MUTIL

Cet utilitaire permet, comme Discology sur Amstrad, de voir à l'écran le contenu d'une disquette et de le modifier. Voici la méthode pour utiliser les patchs donnés dans JOYSTICK Hebdo :
- Charger Mutil
- Enlever la disquette et la remplacer par la disquette de jeu ou mieux, par la copie de sauvegarde de la disquette de jeu
- Si le logiciel vous demande le lecteur, appuyer sur Return
- Cliquer sur "Search"
- Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher (elle se trouve dans le plus bô des hebdo)
- Return
- Une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs comme indiqué dans le journal
- Cliquer "CONTINUE"
- Return (le logiciel vous demande s'il doit sauvegarder les modifications que vous avez apporté.Return lui indique que oui)
- Exit

Cette manoeuvre est à exécuter autant de fois que nécessaire.

SPECTRUM

LISTINGS / POKES

Pour les listings, comme d'habitude, il suffit de les taper puis de les sauvegarder sur une k7 ou une disquette vierge et de faire RUN.Ensuite comme ses copains des autres standards, on suit les instructions données par le programme.
Les pokes se placent comme sur Amstrad c'est à dire dans le loader basic avant le RANDOMIZE USR (CALL sur Amstrad).
Il existe également une Multiface sur Spectrum qui vous permet d'utiliser nos pokes.La réduction de 125 Frs sur cette interface est aussi valable pour ce standard.



POWER CARTRIDGE
(utilisation des pokes)

Cette extension, comme la multiface 2 sur Amstrad, permet de modifier des valeurs à l'intérieur de la mémoire de l'ordinateur. Pour utiliser les pokes donnés dans le magazine, ouvrez les yeux et suivez nos explications :
- Charger un logiciel de jeu dont vous possédez le poke
- Appuyer sur le bouton magique situé sur la Power Cartridge
- Faire F7 pour baisser la flèche de choix
(vous êtes maintenant sous basic)
- Taper le poke comme indiqué dans JOYSTICK Hebdo
ex : POKE 2555,Ø
- Return- Represser le bouton magique
- Aller avec F1 (en haut) et F7 (en bas) au menu "CONTINUE"
- Return

Vous avez m intenant un jeu avec des vies infinies !!!

AMSTRAD

COMMENT PLACER UN POKE

SANS MULTIFACE

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (.BAS). Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing.Ceci est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I. Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A4ØØ et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE: ce programme est proposé en version 664 - 6128, les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 235 en 83

```
10 REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
20 REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
30 REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
40 REM
50 MEMORY &9FFF
60 CLS
70 INPUT "source Cassette ou Disque (C/D) ";s$
80 s$=UPPER$(s$)
90 IF s$="C" THEN ùTAPE.IN : L=Ø : GOTO 18Ø
100 IF s$<>"D" THEN GOTO 6Ø
110 ùDISC
120 PRINT
130 INPUT "nom du fichier ";n$
140 L=LEN(n$)
150 FOR i=1 TO L
160 POKE &A43Ø+i,ASC(MID$(n$,i,1))
170 NEXT i
180 FOR i=&A4ØØ TO &A428
190 READ A$
200 POKE i,VAL("&"+A$)
210 NEXT i
220 POKE &A4Ø1,l
230 DATA Ø6,ØØ,21,31,A4,11,ØØ,AØ,CD,77,BC,3Ø,18,C5,21,7Ø,Ø1,CD
235 DATA 83,BC,C1,21,7Ø,Ø1,Ø9,EB,21,66,AE,Ø6,Ø4,73,23,72,23,1Ø
237 DATA FA,CD,7A,BC,C9
240 CLS
250 PRINT "Tapez CALL &A4ØØ"
260 NEW
```

Remarque: si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargements malheureusement insolubles.

Petit guide des erreurs possibles avec les listings

-Unexpected NEXT
Une instruction NEXT a été rencontrée par l'ordinateur sans l'instruction FOR préalable. La variable suivant NEXT ne correspond pas à celle de l'instruction FOR. Vérifiez bien par rapport au listing original.

-Syntax Error
L'ordinateur ne comprend pas une instruction du programme...vérifiez bien par rapport au listing original.

-DATA Exhausted
Une instruction READ a essayé de lire une ligne de DATA incomplète.Vérifiez votre nombre de data, leur valeur n'est pas en cause.

-Type mismatch
La valeur d'un des DATA n'est pas valable. Vérifiez que vous n'avez pas confondu les O avec les Ø ou les l et les 1 par exemple. Si les DATAS sont en décimal, vérifiez que vous n'avez pas glissé une valeur hexadécimale dedans.



BIDOUILLAGES

Notre bidouilleur sur Amiga (Pierre Boutavant) utilise un utilitaire : C-MONITOR.
Pour utiliser ses bidouilles, c'est très simple, il suffit de suivre les instructions données avec le truc, elles sont impeccables.
En ce qui concerne les listings, il suffit de les taper en Amiga Basic et de faire RUN après les avoir sauvegardés préalablement sur une disquette. Ceux-ci chargent automatiquement les jeux avec les vies infinies.



LISTINGS

La méthode est encore une fois la même...Il suffit de taper le listings que JOYSTICK vous donne et de les sauvegarder sur disquette ou k7. Ensuite faites RUN et suivez les instructions du programme.



LISTINGS

Quand Patrice Maubert et Patrick Funaro vous donnent leurs listings, il suffit de les taper (les listings héhéhé) et de les sauvegarder sur une disquette vierge.
Pour les utiliser, mettre la disquette de jeu dans le lecteur de disquetteet faire RUN.
Le jeu démarrera avec les vies infinies.



DISCO-SCOPIE

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes :
- Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG"
- Une fois Disco-Scopie chargé aller dans le menu lecture
- Sélectionner l'option "Recherche disque"
- Cliquer sur "Chaîne hexa"
- Entrer la chaîne hexa
- Return
- Cliquer l'icône "Valider"
- L'ordinateur recherche la chaîne...
- Le message "chaîne trouvée" s'affiche avec l'adresse du début de la chaîne dans le buffer
- Cliquer l'icône "Editer"
- Vous passez dans une page d'édition
- Pointer la flèche sur l'icône "Insertion"
- Un nouvel icône apparaît
- Cliquer sur "Hexa"
- Déplacer le curseur jusqu'à l'adresse indiquer lors de la trouvaille
- Modifier les octets au clavier (ne jamais presser Return)
- Pour terminer la saisie appuyer sur CLR HOME
- La souris réapparaît
- Réouvrir le menu déroulant "Ecriture"
- Choisir l'option "Secteur" (un icône apparaît)
- Cliquer "Oui"

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK Hebdo.

**NEWS : La VERSION 1.7 de Disco-Scopie vient de sortir et comporte des améliorations surtout au niveau de la recherche.
Un grand merci à Laurent KUTIL (Nôt'GRAND POKE) pour nous avoir expliqué tout cela pendant ses heures de travail.
Chapô Esat wwwarrrfff.**



DISK DOCTOR

Dans le même genre que mutil, cet utilitaire assez répandu (comme le ventre de Danbiss) vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
- Charger DISK DOCTOR
- Mettre la disquette à éditer dans le lecteur de disquette
- Dans le menu "FILE", choisir l'option "OPEN DISK"
- Choisir le drive (le logiciel vous propose le A)
- Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH"
- Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher
- Return
- Une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs
- Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK"



LISTINGS

Pour employer nos listings, la méthode est la même que pour les autres standards, il suffit de les taper et de les sauvegarder sur une disquette vierge.Faites ensuite RUN et suivez les instructions du programme.

Alors là!...les mecs si vous avez encore des questions après toutes ces explications vous n'avez plus qù'a vous suicider.

**Ou expliquez-nous vos problèmes dans nos bals :
DANBISS ou DANBOSS sur 3615 JOYSTICK
(Le serveur le plus bô)**



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

Salut les touristes,

Alors les pokes les vacances se passent bien???
Ben pour nous c'est pas mal! Merci!
La température de l'eau est bonne?
Le Coca est bien frais??
Les nanas ont de jolis maillots de bain?
Et si on arrêtait de dire des conneries!
Et si on pensait à nos listings, trucs, pokes, plans et compagnie....
J'espère que vous êtes en train de lécher le timbre qui va vous servir à nous envoyer votre paquet de trucs!
A chacun son tour, pas toujours aux mêmes de se défoncer (BOUTAVANT, MAUBERT, FUNARO).
Quand on est en vacances avec la grande forme, l'air du large, l'oeil vif et la tête remplie d'idées géniales, c'est le moment ou jamais de nous écrire des listings d'enfer!
SSIIINNOONNNN l'année prochaine pas de vacances!
Faut quand même les mériter les vacances...n'est-ce pas...hein..ouais???

AMIGA

ELIMINATOR

```
REM Vies infinies pour ELIMINATOR
B=Ø:DIM D%(256):A$="":I=Ø
WHILE A$<>"JOY":READ A$:D%(I)=VAL("&h"+A$):B=B+D%(I):I=I+1:WEND
IF B<>113710 7& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
D%(77)=&H6ØØ6
ADD=VARPTR(D%(Ø)):CALL ADD
PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ET FAITE UN RESET"
DATA 48E7,FFFE,41FA,18,43F9,7,CØØØ,3Ø3C,D4,12D8,51C8,FFFC,4EF9,7
DATA CØØØ,2C79,Ø,4,41FA,2Ø,2D48,2E,41EE,22,7Ø16,4281,D258,51C8
DATA FFFC,4641,3D41,52,4CDF,7FFF,4E75,48E7,82,2C79,Ø,4,42AE,2E
DATA 41FA,12,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4CDF,41ØØ,4E75,4EB9,544F,4E49,CA9
DATA Ø,4ØØ,2C,6618,2D7A,FFFØ,FE3A,33FC,4EF9,1,43BE,23FC,7,CØ74
DATA 1,43CØ,4E75,C92,41F9,Ø,664E,33FC,6ØØ4,Ø,413A,33FC,4E71,Ø
DATA 4166,23FC,23FC,5,Ø,4A4E,23FC,Ø,2,Ø,4A52,23FC,212E,4E71
DATA Ø,4A56,33FC,6ØØ6,Ø,434E,33FC,6ØØ2,Ø,4C18,33FC,6ØØØ,Ø,4772
DATA 33FC,6ØØC,Ø,3DD2,33FC,83FØ,DF,FØ96,4ED2,JOY,74,79,89
```

Un JACK'S POKE de 6050frs OUI...! Vous avez bien lu!!!

Patrice MAUBERT (2100F.), Patrick FUNARO (1400F.), LUCASSE (1000F.), Olivier B. (800F.), Anthony CERVASIO (300F.), David GIL (250F.), The EradiKatoR, Daniel HEITZ, Mathieu BASONE, Denis BLANQUET (50F. à chacun)

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS

AMSTRAD

MASK

```
1Ø REM Vies infinies pour MASK DK
15 GOSUB 1ØØ
2Ø PRINT "Inserez le disc non protégé à l'écriture"
3Ø CALL &BB18
4Ø INPUT "Normal (o/n)";A$
5Ø IF A$<>"O" THEN 7Ø
6Ø POKE &8ØØC,&3D
7Ø CALL &8ØØØ
8Ø POKE &8Ø11,&3F
9Ø CALL &8ØØØ:ùCPM:END
1ØØ FOR I=&8ØØØ TO &8Ø13
11Ø READ A:POKE I,A:NEXT I
12Ø RETURN
13Ø DATA 33,Ø,64,17,Ø,18,14,17,223
14Ø DATA 17,128,62,167,5Ø,1Ø3,64,2Ø1
15Ø DATA 6Ø,192,7,74,79,89
```

AMSTRAD

NAVY MOVES p1

```
1Ø REM Vies infinies pour NAVY MOVES part 1
15 REM  version Cassette de Patrick FUNARO
2Ø MODE 1:CALL &BD37
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BE53
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>7ØØ2 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
7Ø POKE &BF11,Ø:MEMORY &9FFF:MODE 1
8Ø LOAD"!C",&AØØØ:POKE &AØ59,&C3
9Ø POKE &AØ5A,&E:POKE &AØ5B,&BF
1ØØ MODE Ø:CALL &BFØØ
11Ø DATA 33,Ø,16Ø,17,232,3,1,245,1
12Ø DATA 237,176,195,232,3,229,245,62
13Ø DATA 61,5Ø,228,121,33,43,158,54
14Ø DATA Ø,35,54,Ø,35,54,Ø,62
15Ø DATA Ø,183,4Ø,5,62,195,5Ø,19Ø
16Ø DATA 156,62,48,5Ø,1Ø5,14Ø,33,1Ø
17Ø DATA 13Ø,54,Ø,35,54,Ø,35,54
18Ø DATA Ø,62,3Ø,5Ø,97,127,62,18
19Ø DATA 5Ø,133,149,33,Ø,Ø,34,1Ø
2ØØ DATA 115,241,225,221,33,128,166,195
21Ø DATA 69,4,Ø,74,79,89
```

AMSTRAD

I.S.S.

```
1Ø REM Vies infinies pour ISS de Patrick FUNARO
2Ø B=Ø:MEMORY &3FFF
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE32
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>5139 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
7Ø LOAD "":CALL &BE21
8Ø DATA 33,25Ø,172,54,195,35,54,14,35
9Ø DATA 54,19Ø,195,Ø,172,196,2Ø,172
1ØØ DATA 33,25,19Ø,34,47,39,251,2Ø1
11Ø DATA 62,126,5Ø,84,7,195,128,159
12Ø DATA 33,127,65,54,143,33,2Ø4,65
13Ø DATA 54,179,33,44,66,54,249,195
14Ø DATA 5,64,74,79,89
```

AMSTRAD

NAVY MOVES p2

```
1Ø REM Vies infinies pour NAVY MOVES part 2
15 REM  version Cassette de Patrick FUNARO
2Ø MODE 1:MEMORY 29999
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BF3B
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>4936 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
7Ø LOAD"!C",&AØØØ:POKE &AØ59,&C3
8Ø POKE &AØ5A,&E:POKE &AØ5B,&BF
9Ø MODE Ø:CALL &BFØØ
1ØØ DATA 33,Ø,16Ø,17,88,2,1,245,1
11Ø DATA 237,176,195,88,2,229,245,33
12Ø DATA 251,137,54,Ø,35,54,Ø,35
13Ø DATA 54,Ø,175,5Ø,232,121,33,11
14Ø DATA 13Ø,54,Ø,35,54,Ø,33,1Ø3
15Ø DATA 13Ø,54,Ø,35,54,Ø,241,225
16Ø DATA 221,33,Ø,162,195,181,2,Ø
17Ø DATA Ø,Ø,Ø,74,79,89
```

AMSTRAD

STRIP POKER 2+

```
1Ø REM Regles changées sur STRIP POKER 2+ version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MODE 1:FOR N=&9ØØØ TO &9Ø3B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
4Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
5Ø IF SUM<>469Ø THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
7Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
9Ø IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,1
1ØØ PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
11Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ:RUN"DISC"
12Ø DATA CD,2C,9Ø,3E,ØØ,A7,2Ø,Ø5,21,ØE,2B,18,Ø3,21,33,2A
13Ø DATA 22,96,8Ø,3E,4E,32,39,9Ø,CD,2C,9Ø,3E,66,32,39,9Ø
14Ø DATA 11,ØØ,ØØ,21,ØØ,8Ø,ØE,C1,DF,39,9Ø,C9,21,ØØ,8Ø,1E
15Ø DATA ØØ,16,Ø3,ØE,69,DF,39,9Ø,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMSTRAD

URIDIUM

```
1Ø REM Vies infinies de Patrick FUNARO
2Ø REM pour URIDIUM version Cassette
3Ø MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"!loader"
4Ø POKE &414E,Ø:POKE &414F,&BF
5Ø FOR JH=&BFØØ TO &BFØ6
6Ø READ DD:POKE JH,DD:NEXT JH
7Ø BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,2Ø
8Ø INK 2,26:INK 3,24:CALL &4ØØØ
9Ø DATA 175,5Ø,194,94,195,Ø,64,74,79,89
```

AMSTRAD

SPITTING IMAGE

```
1Ø REM Vies infinies et invulnérabilité de Patrick FUNARO
2Ø REM Pour SPITTING IMAGE Cassette
3Ø MODE 1:B=Ø
4Ø FOR I=&BFØØ TO &BF1B
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>2111 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
8Ø POKE &BFØ1,&B6:POKE &BFØ6,&A7:POKE &BFØB,&C9
9Ø CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD "!",&81DB
1ØØ POKE &82ØC,Ø:POKE &82ØD,&BF:CALL &81DB
11Ø DATA 62,53,5Ø,243,54,62,221,5Ø,9,52,62,33,5Ø
12Ø DATA 1Ø,52,62,221,5Ø,29,52,62,33,5Ø,3Ø,52
13Ø DATA 195,192,2Ø,74,79,89
```

SPECTRUM

BUTCHER HILL

```
1Ø REM Invulnérabilité, vies infinies
2Ø REM et armes infinies
3Ø REM pour BUTCHER HILL
4Ø FOR J = Ø TO 49 : READ H
5Ø POKE J + 64ØØØ,H-5 : NEXT J
6Ø INK Ø : PAPER 1 : BORDER 1 : CLS
7Ø LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 64ØØØ
8Ø DATA 67,26Ø,6Ø,226,38,5,69,22,5,32
9Ø DATA 21Ø,91,1Ø,67,26Ø,226,38,141
1ØØ DATA 115,22,13,121,6Ø,21Ø,91,1Ø
11Ø DATA 38,141,115,22,5,96,6,13,121
12Ø DATA 242,181,18Ø,55,89,112,55,225
13Ø DATA 112,55,237,112,2ØØ,2Ø9,97,74,79,89
```



TERRORPODS

```
1Ø REM Vies infinies et invulnérabilité au missiles
2Ø REM pour TERRORPODS de LUCASSE
3Ø FOR J=52992 TO 53Ø33:READ H:POKE J,H:NEXT J
4Ø FOR J=272 TO 285:READ H:POKE J,H:NEXT J
5Ø INPUT"METTRE LA CASSETTE ET PRESSEZ RETURN";OK$
6Ø POKE 5328Ø,PEEK(162):POKE 816,16:POKE 817,1
7Ø POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
8Ø DATA 37,17Ø,249,174,37,146,155,9,174,24,146,156,9
9Ø DATA 174,212,146,157,9,1Ø1,174,17Ø,146,26,3Ø,174
1ØØ DATA 5,146,221,25,146,259,25,146,9Ø,26,146,246,3Ø
11Ø DATA 243,37,213,1Ø1,37,17Ø,249,174,178,146,1Ø8,8
12Ø DATA 81,8,212,79,73,88,Ø,1,2,3,4,5,6,7,8,74,79,89
```

AMSTRAD

WEC LE MANS

```
1Ø REM Temps infini pour WEC LE MANS K7
15 REM Version Cassette  de Patrick FUNARO
2Ø MEMORY &5ØØØ:B=Ø
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE31
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>5342 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
7Ø LOAD"wec
8Ø CALL &BEØØ
9Ø DATA 33,22,189,54,195,35,54,14,35
1ØØ DATA 54,19Ø,195,197,153,33,23,19Ø
11Ø DATA 34,78,166,195,8,166,221,33
12Ø DATA 184,168,17,171,Ø,2Ø5,71,168
13Ø DATA 33,42,19Ø,34,97,169,195,226
14Ø DATA 168,62,Ø,5Ø,69,19,195,114,128
15Ø DATA 74,79,89
```


AMSTRAD

PRO BMX SIMULATOR

```
1Ø REM Temps infini sur PRO BMX SIMULATOR version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø3F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>55Ø3 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,&3C
11Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ:RUN"DISK"
13Ø DATA CD,24,9Ø,3E,ØØ,32,ØD,81,32,35,83,3E,4E,32,3D,9Ø
14Ø DATA CD,24,9Ø,3E,66,32,3D,9Ø,21,ØØ,8Ø,11,ØØ,ØØ,ØE,C1
15Ø DATA DF,3D,9Ø,C9,21,ØØ,8Ø,16,12,CD,35,9Ø,21,ØØ,82,16
16Ø DATA 18,CD,35,9Ø,C9,1E,ØØ,ØE,16,DF,3D,9Ø,C9,66,C6,Ø7
```

SPECTRUM

BIONIC COMMANDO

```
1Ø REM Vies infinies pour BIONIC COMMANDO
2Ø BORDER Ø : PAPER Ø : INK 7 : CLS
3Ø CLEAR 28663 : POKE 23658,8
4Ø LOAD ""SCREEN$ : LOAD "" CODE
5Ø POKE 34274,Ø : CLS
6Ø RANDOMIZE USR 5Ø896
```

DARK CASTLE

```
1Ø REM Vies infinies pour DARK CASTLE de LUCASSE
2Ø POKE 5328Ø,1:POKE 53281,1:POKE 646,5:PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=272 TO 359:READ C:A=C-1Ø
4Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT I
5Ø IF B<>9183 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
6Ø POKE 5328Ø,PEEK(162):POKE 816,16:POKE 817,1
7Ø POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
8Ø DATA 42,175,254,42,175,254,179,45,151,64,26,179,11,151,65,26,86
9Ø DATA 1Ø,26,179,58,151,153,123,179,11,151,154,123,86,215,122,179,71
1ØØ DATA 151,43,56,179,11,151,44,56,86,172,52,179,84,151,32,18,179
11Ø DATA 11,151,33,18,86,1Ø,18,179,97,151,174,127,179,11,151,175,127
12Ø DATA 86,173,127,179,175,151,218,181,151,157,214,151,155,187
13Ø DATA 86,3Ø,129,84,78,93,74,79,89
```

DRAGONNIJA

```
1Ø REM Vies infinies pour DRAGONNINJA de LUCASSE
2Ø POKE 53281,Ø:POKE 5328Ø,Ø
3Ø PRINT CHR$(147)
4Ø FOR I=365 TO 4Ø5:READ C
5Ø A=C-1Ø:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>5174 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
8Ø POKE 5328Ø,PEEK(162):POKE 816,1Ø9:POKE 817,1
9Ø POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
1ØØ DATA 42,175,254,179,42,151,196,13,179,138,151,197,13,179,11,151,198
11Ø DATA 13,1Ø6,179,183,151,132,138,179,1Ø,151,86,14Ø,179,265,151,218,165
12Ø DATA 248,42,218,1Ø6,84,78,93,74,79,89
```


AMSTRAD

JET BIKE SIMULATOR

```
1Ø REM Temps infini sur JET BIKE SIMULATOR version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø33:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4373 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,&81
11Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ:RUN"DISK"
13Ø DATA CD,24,9Ø,3E,ØØ,32,58,81,32,7B,81,3E,4E,32,31,9Ø
14Ø DATA CD,24,9Ø,3E,66,32,31,9Ø,21,ØØ,8Ø,11,ØØ,ØØ,ØE,C1
15Ø DATA DF,31,9Ø,C9,21,ØØ,8Ø,16,ØB,1E,ØØ,ØE,12,DF,31,9Ø
16Ø DATA C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

FUSION

```
REM Structure infinie
DIM A%(1Ø24)
HEBDO=VARPTR(A%(1))
FOR A=1 TO 8
READ A$
L=LEN(A$)
FOR B=1 TO L/4 STEP 4
POKE HEBDO,VAL("&H"+MID$(A$,B,4))
HEBDO=HEBDO+2
NEXT B
NEXT A
BSAVE "JOYSTICK.PRG",HEBDO,256
DATA "6Ø1AØØØØØØEØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ4878Ø2ØØ"
DATA "487AFEFA2F3CØØ4AØØØØ4E413EBCØØ74E413EBCØØ224E4E41FAØØBØ2ØCØ224Ø"
DATA "2ØA9ØØ18487AØØ7Ø3F3CØØ264E4E487AØØAB487AØØA7487AØØ9A2F3CØØ4BØØØØ"
DATA "4E4148E78Ø8Ø41FAØØ862Ø1Ø2Ø6Ø2Ø68ØØ18B1CØ67184268CBCØ3Ø3C4AB9314Ø"
DATA "B2Ø6314ØB212314ØCBB47Ø4861564CDFØ1Ø12F38Ø1184E7548E74ØCØ41FAFFFA"
DATA "22Ø84841EØ493Ø7CØ1ØØ2F7Ø1ØØØØØØ84CDFØ1Ø24E754BF8Ø14Ø43EDØØ363Ø7C"
DATA "ØØCØ7ØØF2ØC9D3FCØ4ØØØØØØ51C8FFF621CDØØD84DFAFF8C1ADE53ØØ66FA42B8"
DATA "824Ø7Ø3811CØFA174E75ØØØØØØØØØØØØØØØØØØ613A71617A2E6D6F6EØØØØØØØØØØ"
DATA 74,79,89,83,84,73,67,75,72,69,66,68,79
```

SPECTRUM

PACMANIA

```
10 REM Choix des vies pour PACMANIA de Olivier B.
20 INPUT "Combien de vies (1-255 Ø Vies infinies)";A
3Ø IF A<Ø OR A>255 THEN GOTO 2Ø
4Ø RESTORE (8Ø+(1Ø AND A=Ø))
5Ø LOAD "L"CODE 243ØØ:POKE 24351,119:POKE 24352,95
6Ø FOR I=Ø TO 8:READ B:POKE 24439+I,B:NEXT I
7Ø RANDOMIZE USR 243ØØ
8Ø DATA 2Ø5,71,95,62,A,5Ø,198,134,2Ø1
9Ø DATA 2Ø5,71,95,175,5Ø,69,137,Ø,2Ø1
```



RENEGADE III

```
1Ø REM Vies infinies pour RENEGADE III de LUCASSE
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=352 TO 413
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>6182 THEN PRINT"ERREUR DE DATAS":END
7Ø SYS 352
8Ø DATA 32,86,245,169,112,141,24Ø,3,169
9Ø DATA 1,141,245,3,76,167,2,169
1ØØ DATA 76,141,84,3,169,13Ø,141,85
11Ø DATA 3,169,1,141,86,3,76,Ø
12Ø DATA 8,169,146,141,87,1,169,1
13Ø DATA 141,88,1,172,32,2Ø8,76,89
14Ø DATA 3,169,173,141,215,198,141,26
15Ø DATA 198,76,Ø,4,Ø,74,79,89
```



AFTERBURNER

```
1Ø REM Vies infinies pour AFTERBURNER
2Ø FOR I=26247Ø TO 262643
3Ø READ A$:A=VAL("&h"+A$)
4Ø POKEW I,A:B=B+A
5Ø NEXT I
6Ø IF B<>432748 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
7Ø PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET FAITE UN RESET"
8Ø ADD=262544:CALL ADD
9Ø DATA 297C,4,152,1FA,4EEC,C,33FC,1ØØ
1ØØ DATA 7,F7B2,4EF9,7,F484,2C79,Ø,4
11Ø DATA 2Ø7C,FE,88CØ,247C,4,1DC,43F9,4
12Ø DATA Ø,47F9,Ø,1ØØ,3Ø3C,145,12D8,16DA
13Ø DATA 51C8,FFFA,4EF9,4,1A,2C79,Ø,4
14Ø DATA 426E,2E,2D7C,4,1BØ,226,4EAE,FD9C
15Ø DATA 2D4Ø,22A,4EF9,4,1AA,4,1B8,Ø
16Ø DATA Ø,4AFC,4,1B8,4,1D2,121,F6
17Ø DATA 4,1D2,Ø,Ø,4,16Ø,2863,2941
18Ø DATA 2E47,7269,666F,23FC,4E71,4E71,1,42Ø
19Ø DATA 879,1,BF,EØØ1,4E79,Ø,1ØØØ,74,79,89
```

SPECTRUM

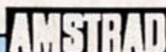
DRAGONNINJA

```
1Ø Vies infinies pour DRAGONNIJA de Olivier B.
2Ø FOR I=65Ø6Ø TO 65Ø82:READ C
3Ø A=C-1Ø:POKE I,A:NEXT I
4Ø CLEAR 25ØØØ:BORDER Ø:LOAD ""CODE 65ØØØ
5Ø POKE 65Ø41,36:POKE 65Ø42,254
6Ø RANDOMIZE USR 65ØØØ
7Ø DATA 72,1Ø,6Ø,26,162,72,1Ø,6Ø,2Ø5,185
8Ø DATA 72,1Ø,6Ø,52,173,72,17,6Ø,14,216,2Ø5,1Ø,138
9Ø DATA 74,79,89
```



XYBOTS

```
1Ø REM Energie et credits infinis sur XYBOTS version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø5Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>6233 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
9Ø DATA 21,22,9Ø,11,2Ø,Ø3,Ø1,84,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,Ø1,11,ØØ
1ØØ DATA ØØ,ØE,41,DF,1F,9Ø,21,2Ø,Ø3,22,Ø5,Ø1,C3,ØØ,Ø1,66
11Ø DATA C6,Ø7,AF,32,1F,72,32,27,86,32,AØ,89,32,D1,8A,32
12Ø DATA D2,8A,32,D3,8A,21,41,Ø3,11,55,87,Ø1,ØE,ØØ,ED,BØ
13Ø DATA C3,BØ,Ø4,4A,4F,59,53,54,49,43,4B,2Ø,48,45,42,44
14Ø DATA 4F,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



S.D.I.

```
1Ø REM Vies infinies pour SDI K7 de FUNARO
2Ø B=Ø:MEMORY &5ØØØ
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE34
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>58Ø6 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
7Ø LOAD"sdi"
8Ø CALL &BEØØ
9Ø DATA 33,22,189,54,195,35,54,14,35
1ØØ DATA 54,19Ø,195,234,153,33,23,19Ø
11Ø DATA 34,79,166,195,8,166,221,33
12Ø DATA 185,168,17,171,Ø,2Ø5,72,168
13Ø DATA 33,42,19Ø,34,98,169,195,227
14Ø DATA 168,62,167,5Ø,73,58,5Ø,146
15Ø DATA 58,195,144,56,74,79,89
```



Deux versions du jeu 'THE DEEP' sont sorties sur le marché, qui diffèrent à quelques octets près. Si le listing AMSTRAD Disk paru dans le numero 3Ø page 25 ne fonctionne pas sur votre version, remplacez les lignes suivantes :

```
52Ø DATA FF,Ø2,Ø9,48,8C,B2,ED,12,4A,D5,B6,2A,ØØ,4Ø,25,Ø1,F9
53Ø DATA CF,Ø8,8D,54,B1,E8,Ø3,58,78,58,78,25,ØØ,63,97,29,42
54Ø DATA 43,B3,43,A3,A2,Ø3,B2,Ø3,Ø4,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,3E
```

SPECTRUM

ROAD BLASTER

```
1Ø REM Fuel et vies infinies pour ROADBLASTER de Olivier B.
2Ø CLEAR 29ØØØ:FOR I=32768 TO 32881
3Ø READ B:A=B-1Ø:POKE I,A:NEXT I
4Ø LOAD ""CODE
5Ø RANDOMIZE USR 32766
6Ø DATA 43,97,234,231,43,93,138,231,88,16,27,1Ø
7Ø DATA 127,77,247,186,44,44,138,43,1ØØ,138,24,13
8Ø DATA 247,186,2Ø5,1Ø,127,43,19,138,63,43,1Ø,1Ø
9Ø DATA 42,235,43,259,242,27,177,261,11,1Ø,14,247
1ØØ DATA 186,43,68,138,44,2Ø5,264,2Ø5,18Ø,264,215,35
11Ø DATA 264,43,1Ø3,138,27,139,265,11,3Ø,1Ø,247,186
12Ø DATA 72,2Ø5,6Ø,175,264,43,139,265,44,176,264,211
13Ø DATA 33,35,24,67,46,27,2Ø5,39,138,185,6Ø,184
14Ø DATA 225,6Ø,26Ø,199,6Ø,184,225,6Ø,38,235,6Ø,1Ø2
15Ø DATA 235,2Ø5,2Ø5,1Ø6,188,82,82,74,79,89
```


AMSTRAD

OFF SHORE WARRIOR

```
1Ø REM CHOIX DU LEVEL ET MISSILES INFINIS sur Off shore warrior version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5ØØ1 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"CHANGEMENT DE LEVEL AUTOMATIQUE"
8Ø INPUT"QUELLE  QUE SOIT LA POSITION D'ARRIVEE (O/N) ";A$
9Ø IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &AØØ8,&D2:POKE &AØØD,&BA:POKE &AØ12,&A6
1ØØ INPUT"MISSILES INFINIS (O/N) ";A$
11Ø IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &AØ17,&35
12Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE"
13Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ:MODE 1
14Ø PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
15Ø DATA 16,1A,ØE,45,CD,23,AØ,3E,ØØ,32,98,8Ø,3E
16Ø DATA ØØ,32,99,8Ø,3E,ØØ,32,9A,8Ø,3E,ØØ,32,42
17Ø DATA 81,16,1A,ØE,45,CD,2F,AØ,C9,1E,ØØ,21,ØØ
18Ø DATA 8Ø,DF,2C,AØ,C9,66,C6,Ø7,1E,ØØ,21,ØØ,8Ø
19Ø DATA DF,38,AØ,C9,4E,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



TECHNOCOP

```
1Ø REM Vies et Temps infinis de LUCASSE
2Ø POKE $38C9,$A9:POKE $ØEE1,$AD:POKE $1932,$AD
3Ø PRINT CHR$(147):PRINT CHR$(153):POKE 5328Ø,Ø
4Ø POKE 53281,Ø
5Ø READ C:A=C-1Ø:IF A=999 THEN 7Ø
6Ø POKE 352+ADD,A:ADD=ADD+1:B=B+A:GOTO 5Ø
7Ø IF B<>769Ø THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
8Ø POKE 198,Ø:POKE 816,96:POKE 817,1:LOAD
9Ø DATA 42,175,254,179,122,151,255,18,179,11,151,256,18,86
1ØØ DATA 26,18,179,143,151,173,28,179,11,151,174,28,151,185
11Ø DATA 28,179,151,151,184,28,86,1Ø,26,179,183,151,131,54
12Ø DATA 86,158,77,179,175,151,248,36,179,179,151,211,66,179
13Ø DATA 183,151,235,24,151,6Ø,35,86,42,18,265,999,74,79,89
```

AMSTRAD

HIGH EPIDEMY

```
10 REM Vies infinies sur HIGH EPIDEMY version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &902F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4320 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &901C,&FF
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 PRINT"PUIS UNE TOUCHE...":CALL &BB06:CLS:CALL &9000
130 RUN"FIL"
140 DATA 16,10,CD,10,90,16,18,CD,10,90,16,20,CD,10,90,C9
150 DATA 1E,00,D5,0E,42,21,00,80,DF,2A,90,3E,00,32,64,80
160 DATA D1,0E,42,21,00,80,DF,2D,90,C9,66,C6,07,4E,C6,07
```



DUGGER

```
REM Vies infinies pour DUGGER
REM Par Gabriel ZERBIB
For I=1 TO 13
Read B
A%=Gemdos(&h48,L:&h200)
Next I
Void Bios (4,0,L:A%,1,&h248,0)
Spoke A%+&hC2,0
Void Bios (4,1,L:A%,1,&h248,0)
Void Bios (4,0,L:A%,1,&h266,0)
Spoke A%+6,0
Void Bios (4,1,L:A%,1,&h266,0)
DATA 74,79,89,83,84,73,76,75,72,69,66,68,79
```

AMSTRAD

SKWEEK

```
10 REM Vies infinies sur SKWEEK version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9023:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3738 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,6
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE..."
130 CALL &BB06:CALL &9000:RUN"SKWEEK"
140 DATA CD,14,90,3E,FF,32,C5,80,32,D3,80,3E,4E,32,21,90
150 DATA CD,14,90,C9,21,00,80,16,15,0E,C3,1E,00,DF,21,90
160 DATA C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



TARGHAN

```
Rem Energie infinie pour TARGHAN
Rem Par Gabriel ZERBIB
Print "Inserez TARGHAN dans A:"
Print "puis pressez une touche..."
I%=Inp(2)
A%=Gemdos(&h48,L:&H191D)
Bload "P.VAR",A%
Slpoke A%+&hFE+&hFF
Bsave "P.VAR",A$,&h191D
Void Gemdos(&h49,L:A%)
FOR X=1 TO 10
READ A
POKE XBIOS(2)+X,A
NEXT X
DATA 74,79,89,83,84,73,67,75,72,69,66,68,79
```



DOUBLE DETENTE /RED HEAT

```
Rem Energie infinie pour READ HEAT
Rem DOUBLE DETENTE
Rem par Gabriel ZERBIB
Print "Insérez READ HEAT dans A:"
Print "Puis pressez une touche..."
For B=1 To 13
Read C
I%=Inp(2)
Next B
A$=String$(&h110,&hFF)+String$(&hF0,&hA)
A$=Varptr(A$)
Void Bios (4,1,L:A%,Dpeek(Bios(7,0)+10,0)
DATA 74,79,89,83,84,73,67,75,72,69,66,68,79
```

AMIGA

OUT RUN

```
REM Temps infini pour OUTRUN
B=0:DIM J%(256):A$="":I=0:DEF FN U(UCASE$(A$)="N")
WHILE A$<>"JOY"
 READ A$
 J%(I)=VAL("&h"+A$)
 B=B+J%(I)
 I=I+1
 WEND
IF B<>835488& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
ADD=VARPTR(J%(0)):CALL ADD
DATA 48E7,FFFE,41FA,18,43F9,7,FE00,45FA,AA,12DB,B5C8,66FA,4EF9,7
DATA FE00,2C79,0,4,41FA,20,2D48,2E,41EE,22,7016,4281,D258,51C8
DATA FFFC,4641,3D41,52,4CDF,7FFF,4E75,48E7,82,2C79,0,4,42AE,2E
DATA 41FA,12,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,544F,4E49,C94
DATA 444F,5300,6624,2D7A,FFF2,FE3A,48E7,8080,41FA,1A,2008,6AC,0,400
DATA 4,91AC,4,2948,64,4CDF,101,4E75,33FC,6002,0,5CBE,33FC,6006
DATA 0,10AE,33FC,6006,0,3288,4E79,0,400,JOY,74,79,89
```

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

SUPERTRUX

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets : 3A CA 8D A7 CØ et remplacez-les par 3A CA 8D A7 C9. Et voilà le tout était à faire avec un éditeur de secteur.... Vous le saviez? Ben c'est très bien!
(Patrice MAUBERT)

PRO SKI SIMULATOR

Pour avoir du temps infini, rechercher les octets 7E 8Ø FE ØA 38 et remplacez-les par 7E ØØ FE ØA 38.
(Patrice MAUBERT)

STARWARS

Pour avoir un bouclier infini :
POKE &44C1,Ø
(Patrice MAUBERT)

PRO BMX SIMULATOR

Pour avoir du temps infini en normal, rechercher les octets 3A B8 5C 3C B9 et remplacez-les par 3A B8 5C ØØ B9
Temps infini expert, rechercher les octets 3A B7 5C 3C B9 et remplacez-les par 3A B7 5C ØØ B9
(Patrice MAUBERT)

BAD CAT

Temps infini :
remplacer C8 2B 22 FD 21 par C8 ØØ 22 FD 21
(Patrice MAUBERT)

URIDIUM

Pour avoir des vies infinies :
POKE &5EC2,Ø
Pour neutraliser les missiles :
POKE &61AF,Ø
(Patrice MAUBERT)

PSYCHO SOLDIERS

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 3A ØE C6 3D 32 et remplacez-les par 3A ØE C6 ØØ 32
(Patrice MAUBERT)

DEATH WISH III

Pour avoir des armes infinies :
POKE &218E,&A7
POKE &2437,&A7
(Patrice MAUBERT)

SUPERTRUX

Pour avoir du temps infini :
POKE &8D5A,&C9
(Patrice MAUBERT)

DEATH WISH III

Pour avoir des armes infinies, rechercher les octets 21 42 2A 19 35 (2 fois) et remplacez-les par 21 42 2A 19 A7
(Patrice MAUBERT)

BAD CAT

Pour avoir du temps infini :
POKE &291B,Ø
(Patrice MAUBERT)

PSYCHO SOLDIERS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &7468,Ø
(Patrice MAUBERT)

URIDIUM

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 21 33 14 35 7E et remplacez-les par 21 33 14 ØØ 7E
Pour neutraliser les missiles, rechercher les octets 28 3D 32 76 22 et remplacez-les par 28 ØØ 32 76 22
(Patrice MAUBERT)

STARWARS

Pour avoir un bouclier infini, allez en piste 9, secteur Ø3 à l'adresse &Ø3C1, remplacer le 3D par ØØ ou vous pouvez aussi rechercher les octets 3A F7 B6 3D 32 et remplacez-les par 3A F7 B6 ØØ 32
(Patrice MAUBERT)

ATARI

PUFFY'S SAGA

Si vous mettez le jeu en pause lorsque votre niveau de santé atteint zéro et que vous appuyez de F1 à F7 on vous accordera 4 clefs, 4 diamants, 2000 points de santé et vous serez transporté vers un tableau ultérieur. De plus si en jouant vous disposez de diamants magiques, vous pouvez enfoncer les touches F6 et F7 pour visualiser une carte du présent tableau.

THE PRESIDENT IS MISSING

Lorsque vous essaierez de déchiffrer les 5 transmissions codées, la meilleure façon d'y parvenir est de les enregistrer sur une cassette vierge et si vous pouvez, ralentissez la vitesse de déroulement de la cassette. Ceci vous permettra de savoir quels sont les points, tirets etc... De plus en utilisant un équalizeur, vous pourrez réduire les bruits de fond.

S.D.I

Une fois dans les HIGHSCORES, il suffit de taper ALERIC et vous pourrez changer de tableau en appuyant sur 'F'.

CRAZY CARS II

La conduite à trés grande vitesse se termine souvent par un crash de votre F40, ceci vous faisant aussi perdre un temps précieux. Pour éviter ceci, accélérez jusqu'à 204 mp/h puis appuyer sur F10 et mettez le jeu en pause, appuyer sur Fire constament, vous pouvez maintenant en bougeant de gauche à droite traverser les voitures de police sans problème.

SHACKLED

Suivez ces instructions dès le premier tableau :
Prenez la clé puis descendez jusqu'à un passge secret qui se trouve dessous la clé, bien que votre personnage ne sera pas visible, il peut toujours se déplacer, alors, descendez aussi loin que possible puis allez à droite aussi loin que possible. remontez et vous accéderez à une petite chambre. La porte étant verrouillée, utiliser la clef et monter jusqu'à la prochaine petite chambre. Vous trouverez une petite porte, franchissez là et voilà la fin de SHACKLED !!

CHICAGO'S 30

Pour avoir des vies infinies, prenez votre super éditeur de secteur et rechercher dans le fichier 'CHICAGO1.PRG' les octets 5379 ØØØØ 7E78 6612 et les remplacer par : 6Ø18 ØØØØ 7E78 6612.
(The EradiKatoR).

SPECTRUM

METROCROSS

Pour avoir le temps infini:
POKE 42355,2Ø7

Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE 47478,2Ø1
POKE 47499,Ø
POKE 42546,212
POKE 42547,253

Pour accéder au tableau que vous désirez (Nb):
POKE 6498Ø,33
POKE 64981,62
POKE 64982,17Ø
POKE 64983,54
POKE 64985,33
POKE 64986,82
POKE 64987,17Ø
POKE 64988,54
POKE 6499Ø,195
POKE 64991,169
POKE 64992,175
POKE 64989,Nb
POKE 64984,Nb

OPERATION WOLF

Pour avoir les grenades:
POKE 4Ø756,183

DOUBLE DRAGON

Pour avoir les crédits infinis:
POKE 37Ø5Ø,255

MICKEY MOUSE

Pour avoir de l'eau à l'infini:
POKE 52428,1

MASK III

Pour avoir les vies infinies:
POKE 46Ø45,58
POKE 47778,179
POKE 49872,2Ø8
POKE 45589,2Ø1

SPECTRUM

FUTURE KNIGHT

Pour avoir l'énergie infinie:
POKE 31683,Ø

PLATOON

Pour des grenades infinies:
POKE 31138,Ø
POKE 31268,Ø
Pour avoir du moral:
POKE 3127Ø,Ø

CAULDRON II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 52133,Ø

GUERRILA WAR

Pour avoir les vies infinies:
POKE 4Ø872,Ø
Plus d'ennemis:
POKE 48Ø1Ø,Ø

COMMODORE

EMPIRE STRIKES BACK

Si vous maintenez enfoncés la barre d'espace, B, N, M, K et L vous aurez de l'énergie infinie.

IKARI WARRIORS

Pour avoir les vies infinies:
POKE 5Ø291,165
SYS 3968
Une fois l'avion écrasé, faire un reset et retapez:
SYS 3968

CHICAGO'S 30

Pour avoir les vies infinies:
POKE 8821,234
POKE 8822,234
POKE 8823,234
Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE 8742,234
POKE 8743,234

BANGKOK KNIGHT

Pour avoir une super petite musique:
POKE 54296,15
SYS 38529
Ou alors:
POKE 54296,31
SYS 36294

MASK II

Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE 42849,Ø
POKE 42831,Ø
POKE 44914,Ø

MANIAX

Pour avoir les vies infinies:
POKE 18863,255
Le tableau de départ (1-1Ø):
POKE 18842,Nb
SYS 18432

CHUKKIE EGG II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 24577,1:SYS 18698

ATV SIMULATOR

Pour avoir le temps infini:
POKE 5711,96:SYS 4Ø96

NETHERWORLD

Pour s'échapper du tableau standard, appuyer sur 2, 4 et 'E' en même temps.

INTERNATIONAL BASKETBALL

Pour ne plus avoir de problème, essayez, c'est une surprise !
POKE 1Ø11,248
POKE 1Ø12,252
RUN..... Puis Reset
POKE 3817Ø,Ø
SYS 32384

AMIGA

ZYNAPS

Chargez Amiga Monitor et le fichier zynaps en $4ØØØØ. A l'adresse $421FA, tapez BRA.S $422Ø6(Vies), à l'adresse $4Ø5B2, tapez MOVE.B #$XX,(AØ)+, où XX est compris entre $FF et $ØE (level 1 à 16). Resauver le fichier par]4ØØØØ AØØ8 Zynaps. (David GIL)

VIRUS

Chargez le jeu et faire un RESET dès le début du jeu. Chargez Amiga Monitor taper NOP à l'adresse $659FA et SUB.W#$ØØØØ,$CAØ2 à l'adresse $66DØC. Ca c'était pour les vies. Taper NOP à l'adresse 66916 pour les missiles. Et faire repartir par G 63EC8. (David GIL)

CYBERNOID

Chargez Amiga Monitor et le BOOTBLOCK en $7ØØØØ soit: <7ØØØØ ØØ ØØ Ø4. A l'adresse $7ØØDØ, tapez BRA.S $7ØØED, à l'adresse $7ØØCØ, tapez:

```
MOVE.W #$6ØØC,$72DØ  (vies)
"        $6ØØ4,$C54Ø (Bombes)
"    "   $C6F8       (Mines)
"    "   $C776       (Shields)
"    "   $C7AØ       (Bouces)
"    "   $C5CE       (Seekers)
JMP (A4)
```

Puis faire le checksum du BOOTBLOCK avec l'instruction #7ØØØØ et resauver le BOOTBLOCK sur le disk de CYBERNOID par >7ØØØØ ØØ ØØ Ø4 (David GIL)

LES PORTES DU TEMPS

Au départ, taper: Prendre lunette, E, prends carte, mets lunette, regarde carte, E, jette carte, prends shoker, tape 27182, N, Chauffe glace, S, O, O, descends, entre porte 1 (préhistoire), 2 (Ecosse), 3 (Incas), 4 (Japon).
Au japon: E, E, monte dans arbre, paralyse ninja, fouille ninja Vous voila en possession de shuriken, griffes, makabishis et d'un parchemin. Le but est de parvenir à Edo, mais il faudra un laisser-passer. (Daniel HEITZ)

HYBRIS

Au moment de choisir le nom du commandeur, appuyer sur space. Et alors ? Me diriez-vous! Eh bien on accède à quelques options pour le moins relativement sympathiques:

Il faut choisir pour:
Number of space ship: 9
Enemy bullet speed: Le plus bas %
Time between bullets: Le plus haut
Time between expansions: Le plus bas
Expansion time: Le plus haut
(Mathieu BASONE)

IKARI WARRIOR

Chargez Amiga Monitor et inserez la disquette originale et ne pas s'occuper du message d'erreur. Chargez le BOOTBLOCK en 7ØØØØ soit <7ØØØØ ØØ ØØ Ø4, changez le JMP $8Ø2Ø de l'adresse 7Ø12C par JMP $6ØØØ puis taper ce qui suit en $6ØØØØ A 6ØØØØ MOVE.W #$4e71, $1OFFE

```
"        "        $11ØØØ
"        "        $1ØØØ2
"        "        $11154
"        "        $11156
"        "        $11158
JMP $8Ø2Ø
```

Puis lancez le programme par G 7ØØØC.
(David GIL)

BEYOND THE ICE PALACE

Charger le BOOTBLOCK en 7ØØØØ et changer le JMP$Ø1ØØ de l'adresse $7Ø2ØE par JMP $6FØØ soit: A 7Ø2ØE jmp $6FØØØ En 6FØØØ, tapez les lignes suivantes:

```
A 6FØØØ MOVE.W   #4E71, $78A
"        "              $78C
"        "              $78E
"        "              $E74
"        "              $E76
"        "              $E78
JMP $1ØØ
```

Puis lancez le programme par G 7ØØØC.
(David GIL)

SEGA

ALEX KIDD

A chaque fois qu'alex verra son niveau d'énergie baisser, munissez vous d'un symbole [SC] puis laissez vous tomber. Lorsque Alex réapparaîtra, retournez à l'endroit où se trouvait le [SC], et ramassez le à nouveau. Répétez continuellement ce procédé jusqu'à ce que l'énergie d'Alex soit revenue à son maximum, à l'approche de la fin du tableau, dirigez vous lentement vers le signe de sortie. Lorsqu'il sera juste sur l'écran, faites mourrir Alex puis foncez vers la sortie, sans vous arrêter ou tuer quoi que ce soit. Ceci marche quasiment sur tous les tableaux.

ZILLION

Pour rendre JJ apple ou champs indestructible, procédez comme suit:
Commencez par vous dégotter quelques cartes ID, continuez de jouer jusqu'à ce que JJ atteigne la chambre D3 (sur la carte), montez avec l'ascenseur jusqu'à la chambre du haut, ou il devrait y avoir une barrière de laser devant lui. Marchez lentement vers elle, mais ne la traversez pas. Lorsque l'énergie de JJ tombera au dessous de 160, traverser la barrière et appuyer vers le bas. Si JJ tombe dans la chambre du dessous et n'a plus d'énergie, il sera alors indestructible.

ZILLION II

Pour vaincre le baron Ricks sans être blessé, déplacez vous vers le mur du côté droit. Lorsqu'il approchera, continuez de courrir à droite car il essaiera de toucher JJ. Lorsqu'il le ratera, tournez autour et tirez lui dessus en sautant.

CHOPLIFTER

Tirez plusieurs fois sur la première base de fusées de l'ennemi et peu après, Superman apparaîtra et les prisonniers se mettent à courir deux fois plus vite.
Au deuxième stage, volez derrière le vaisseau de guerre, tirez et voilà les dents de la mer!! Au troisième tableau, voyagez en arrière pour franchir la fosse de lave.

AMIGA

DRAGON'S LAIR

Le pont:
Il est impossible de traverser le pont sans tomber à travers. Une fois que vous serez tombé, attendez que les tentacules vous recouvrent et appuyer sur fire pour vous servir de l'épée (ne vous inquiétez pas, si c'est lent, c'est normal). Ca rate toujours mais juste avant qu'il ne vous ait une seconde fois, tapez le joystick et vous devrier réussire à escalader à traverser à travers le trou et courrir jusqu'à l'entrée du château.

La chambre de la potion:
C'est trés simple, soyez prêt à pousser le joystick à droite lorsque la porte s'éclaire.

Le rebord branlant:
Dès que la dalle s'éclaire, appuyer soit à gauche soit à droite selon la direction vers laquelle vous marchez.

AMIGA et ATARI

LOMBARD RAC RALLY

Voilà la solution complète de toutes les questions du jeu TV.

1-What is curious about the CADET GSI ?	B
2-Who won the 198Ø lombard rac rally ?	B
3-The ypress rally in belgium is held over ?	A
4-Which compagny provided the tyres from the 1988 rally ?	A
5-Where is the nerehburh 24 hour rally held ?	B
6-How long have lombard sponsored the rally ?	C
7-Who won the 1977 Olympus rally ?	C
8-How many levels are the rac msa rally held over ?	B
9-What is the nationality of the driver kenith erikson ?	A
1Ø-Carte de passage is?	C
11-How many times has the Ford escort won the lombard rac rally ?	B
12-What is the overall lenght of the Ford sierra rs Cosworth ?	B
13-During which decade did the lombard rac rally not run ?	A
14-Who won the 17th new zeland rally ?	C
15-Wich car won the 1st world championship rally for group A cars ?	C
16-How much does a Peugeot 2Ø5 GTI weight ?	A
17-Franz whittingham was the first Austrian driver to ?	B
18-Which is the only rally with more than one straight point ?	A
19-The time spent only between arrival control and the stage start is now as ?	B
2Ø-Part of the 1987 rally was run at clumber park. In which country is this ?	A
21-A BMW homolglated group A car in kit form. What was it ?	A
22-How many times has the mini won the rally ?	A
23-In what year was the rally cancelled due to foot and mouth disease ?	B
24-What is the rac motosports'yearbook know as ?	A
25-The japenese suypra 3Øi had which problem in the 1987 safari rally ?	A
26-How many marshalls are involved in the running of a rally ?	C
27-Who was the 1987 soviet union national champion ?	C
28-The nissan 2ØØcx made its first european rally appareance in ?	A
29-What is the targa system ?	B
3Ø-Who won the seventh marlborough rally of argentina ?	C
31-Are two-way radios allowed betwen crews and service crews ?	A
32-What is the maximum number of starters allowed in the 1988 lombard rac rally ?	B
33-What is the alternative route defininga system know as ?	C
34-What is the engine size of the Ford rs Cosworth ?	B
35-What is the rac msa speed limit on the roads on road rallies ?	A
36-Wich manufactuere won the 1987 rac rally ?	B
37-Who was the first driver to participate in the 1ØØ WCR events ?	A
38-Lancia won the Montecarlo rally with aureia in ?	B

(Denis BLANQUET)

EXPLORA II



Bravo Anthony CERVASIO, pour la super solution de ce splendide jeu. Pour te féliciter tu recevras en plus de ton chèque un soft de dessin pour ton ATARI ST de chez ESAT SOFTWARE.
Hé les mecs,!!! Vous pouvez pas faire comme lui???? Il a 10 ans et dans le mois de la sortie de ce soft il nous a envoyé sa solution!!! Je vous vois venir..pourquoi on a pas mis la solution plus tôt hein???
Ben vous le saurez pas na!

Epoque I :

Sur le pont du navire, cliquer "avancer (A)". Sur la plage prendre : ancre + argent (en bas à droite) cliquer "avançer (A)". Chez les Lotophages prendre : Jarre à droite, coffret à gauche et le sel au milieu (à coté des fruits) cliquer "Retour (R)". -> Plage et encore "Retour (R)" -> navir. Utiliser (main avec marteau) pièces de monnaie dans surgénérateur.

Epoque II

Sur le pont du navire, cliquer "A" devant les rochers prendre coquillage en bas à droite et prendre le gobelet en étain au milieu des rochers, Cliquer "A". Sur le sentier cliquer "A", devant la grotte, utiliser l'ancre sur le bas du gros rocher à gauche. Le rocher se déplace cliquer "A" devant le cyclope, cliquer "bouche" et sélectionner la phrase " O Puissant Polyphème, accepte d'heberger un humble voyageur. Réponse "n'as-tu rien pour égayer mon repas de chair humaine?", cliquer"bouche" et sélectionner la phrase "j'ai du vin ! un nectar qui provient des mondes futurs". Réponse "donne ami et je te mangerai le dernier.", cliquer "offre" et donner Jarre vin. Le cyclope boit le vin, Cliquer "bouche". Réponse " Aaaah !!! Ce vin est un pur jus d'ambroisie ! mais..., le sommeil me gagne !. Utiliser Lance dans oeil du cyclope, utiliser jarre sur tête = la jarre est pleine de sang. Cliquer "R" extérieur cliquer "R" sentier, cliquer "R" rocher, cliquer "R". Sur le pont du navire, utiliser gobelet dans surgénérateur.

Epoquer III :

Cliquer "A". Arrivée sur la plage. Cliquer "A" ->. Devant le forgeron, prendre la clef sur la porte (côté droit). Utiliser clef sur forgeron. Le forgeron la modifie. Utiliser la clef modifiée sur porte. Cliquer "A". Devant Eole parler le premier, cliquer "bouche", choisir la phrase "Salut à toi, gardien des vents", (cliquer sur la phrase). Réponse : viens festoyer auprès de moi-même et de ma famille". Cliquer "bouche. Sélectionner la phrase "je voudrais rejoindre ma patrie au plus vite", réponse "Prends cette outre, elle t'évitera tous vents contraire et facilitera ton retour. "Cliquer R". Reprendre clef sur la porte. Prendre l'enclume sur forgeron. Cliquer "R". Cliquer "R". Sur le pont du navire, utiliser l'enclume ->Surgénérateur.

Epoque IV :

Sur le pont du navire, cliquer "A" ->. Prendre l'anneau d'argent à droite et le bout de la queue du lion. Cliquer "R". Utiliser anneau dans surgénérateur.

Epoque V

Sur pont du navire cliquer "A" crique, cliquer "A" devant la maison de Circé. Prendre liane sur arbre en haut à gauche, prendre cailloux au bas de l'écran. Cliquer "A" devant Circé, cliquer "oreille". Réponse "viens, étranger, tu dois être épuisé... restaure-toi". Cliquer "bouche" et sélectionner phrase " il faut auparavant que je me prémunisse contre Tes pouvoirs magiques", utiliser bague . Réponse "vous avalez le contenu de la bague ". Cliquer "bouche" et sélectionner phrase "restaurons vous de concert". Réponse "tu dois être un dieu pour ne pas sucomber à mes sorts ! Viens partager ma couche". Cliquer "bouche" et sélectionner phrase "c'est surement un piège mais qu'importe, je ne peux résister à tes charmes. Réponse "Tu es vraiment un dieu ! Prends ces clous, ils te conduiront vers ton destin". Cliquer "R" sentier, cliquer "R" sur le pont du navire utiliser clous dans surgénérateur.

Epoque VI

Cliquer "A" plage, cliquer "A" devant entrée enfer, prendre le bouclier en bas à droite (Squelette), cliquer "A" devant Terésias. Cliquer "oreille". Réponse "qu'es-tu donc venu faire au royaume des morts, malheureux. Cliquer "offre" et donner Jarre de sang. Réponse "Voici ton destin : Tu ne rentreras chez toi qu'au prix de mille et un tourments". Cliquer "bouche" et sélectionner phrase "Fais ton métier et prédis mon avenir. Réponse "Ne touche pas aux boeufs d'Hélios, ta vie dépend de ton choix : Charybde ou Seylla ?", cliquer "bouche" et sélectionner phrase "raison de ton choix. Prends ce sceptre". clique "R", entrée, cliquer "R" plage, cliquer "R" pont du navire, utiliser bouclier dans surgénérateur.

Epoque VII :

Cliquer "A". Utiliser cierges sur premier rameur, utiliser liane sur mort, cliquer "A" charybde clier "A" Seylla, cliquer "A" Sirènes, cliquer "A" pont du navire cliquer "R". Sur le pont du navire, cliquer "R" Arrière du navire. Voir avec loupe paorte arrière, elle s'ouvre prendre boucles d'oreilles, cliquer "A", sur le pont du navirs, utiliser boucle d'oreilles dans surgénérateur.

Epoque VIII :

Sur le pont du navire cliquer "A" sur la plage utiliser épée sur le haut du rocher qui est juste au milieur de la plage. L'épée se brise, prendre les deux fragments, cliquer "A". Devant les boeufs d'Hélios, utiliser épée brisée sur Tête du boeuf de droite. Prendre la corne dans la fenêtre. Cliquer "R" plage cliquer "R". Sur le pont du navire, utiliser le morceau d'épée cassé dans le surgénérateur.

Epoque IX :

Prendre Cierges. Utilisez collier dans surgénérateur.

Epoque X :

Prendre épée et prendre fourreau de cuivre. Utiliser le fourreau dans le surgénérateur.

Epoque XI :

Utiliser épée sur branche de l'arbre ou il y a le serpent. Réponse "Vous coupez la tête du serpent et la branche par la même occasion". Utiliser épée sur branche coupée. Réponse "Nous partons du principe que vous fabriquez un épieu à partir de la branche". Utiliser la point du fer de lance sur fenêtre épieu. Réponse. "Vous fabriquez une lance avec l'épieu et la pointe de lance". Prendre les fragments d'épée en bas à gauche de la branche coupée. Utiliser les fragments dans le surgénérateur.

Epoque XII :

Cliquer "utilise" Sceptre sur Charlemagne. Réponse "Mes remerciements, <<<<<étrange voyageur, j'ai une mission pour toi". Cliquer "va dans les Pyrénées, sauve mon neveu Roland. Cliquer "A" Les Pyrénées, cliquer "A" au col utiliser corne du boeuf sur vouche de Roland. Il sonne du cor. Cliquer "Remerciements, étranger, prends Durandal etc...", cliquer "R" Pyrénées, cliquer "R" devant Charlemagne. UTILISER DURANDAL DANS LE SURGENERATEUR ET..........
THE END.

Epoque XIII :

Arrivée à la ville prendre le fer à cheval sur la porte à gauche. Cliquer "A". Devant les mousquetaires utiliser les gants sur un des mousquetaires. Réponse "Les mousquetaires éclatent de rire et vous ménent devant Tréville. Cliquer écouter (Oreille). "Eh bien mon garçon, qui es-tu donc pour oser défier mes mousquetaires ?", cliquer bouche, Sélectionner phrase "Une lettre me recommandant à vous m'a été volée". Réponse "Es-tu un homme d'honneur ?". Cliquer sur bouche sélectionner la phrase "Disposez de ma vie, elle appartient au roi de France !". Réponse "que pense-tu de la reine ?". Cliquer bouche, sélectionner phrase "Il ne m'appartient pas de la juger.", réponse " Va chez Buckingham, récupére les 12 ferrets et remets-les à la reine lors du bal". Utiliser fer à cheval sur cheval. "Un forgeron du roi vient ferrer le cheval". Dans l'auberge utiliser épée sur garde du cardinal. Il fuit le combat. Utiliser jarre sur tonneau de vin au fond à droite. Réponse "Vous remplissez la jarre avec du vin. Cliquer "A". Devant Buckingham cliquer "bouche" sélectionner la phrase " Je suis mandaté par une reine". Réponse "My good, vous m'intéressez.. de qui s'agit-il ?", cliquer bouche et sélectionner la phrase "Des ferrets de diamant contre un coffret antique, cela vous tente-il ?" Réponse "montrez toujours" cliquer "offre" coffret de bois. Réponse "je ne sais si je dois vous faire confiance" cliquer "bouche" et sélectionner la phrase "Milord, je vous conjure de me croire !", réponse "Prenez les 10 ferrets ainsi que cette dague que je mets au service de ma reine". cliquer "A". Utiliser clef sur porte. Cliquer "A", Prendre vase avec fleurs sur la table. Utiliser le vase sur le feu de cheminée. Utiliser "dague" dans le trou au milieu de la plaque dans la cheminée réponse "Un passage secret !!!" cliquer "A" Devant Milady, cliquer bouche et sélectionner phrase "bonjour Milady, je viens sur ordre de Buckingham". Réponse "en quoi puis-je vous être utile, noble seigneur ?", cliquer "bouche" et sélectionner phrase "le Duc m'envoie récupérer les deux ferrets manquants". Réponse "je ne les ai pas mais approchez donc. Cliquer "bouche" et sélectionner la phrase "je saurais bien vous faire parler". Réponse "approchez !, avez-vous peur ?" cliquer bouche et sélectionner la phrase "je deviens fou de vous, votre visage, votre corps, votre corsage !!" réponse "Eh bien, touchez moi si vous l'osez...". Prendre les deux ferrets sur le collier cliquer "A". Devant la reine (XIII), cliquer "offre" les 12 ferrets. Réponse "cher ami, je ne sais comment vous remercier !", cliquer vouche et sélectionner la phrase " Madame ce fut un honneur sans pareil". Réponse "que voulez-vous" en récompense ?" cliquer bouche et sélectionner la phrase "ce que votre majesté jugera bon de me donner". Réponse "acceptez cette bague. Son utilité ne s'arrête pas à l'ornement". Cliquer "A" Dans la salle de bal. Cliquer et répondre au code. Cliquer "A". Arrivé à la ville utiliser Dague dans surgénérateur.